

& DANGERS & DEMONS

Labyrinth Lord
Compatible Product

La Palude dei Demoni
di Lorenzo Volta



Copertina: MK13TM

Illustrazioni: Ian MacLean, J.M. Woiak e
Heather Shinn, Jeff Freels

Mappe e indizi: Lorenzo Volta

Grafica: Chimerae Hobby Group

**Giocabile con tutte le edizioni del GdR
fantasy classico.**

Compatibile con Labyrinth Lord™ e
Labyrinth Lord Edizione Avanzata™.

Distribuito dal Chimerae Hobby Group.

Questo modulo di avventura è protetto
dalle leggi sul diritto di autore. Sono
proibiti qualsiasi riproduzione o altro uso
non autorizzato del materiale o delle
illustrazioni ivi contenute, se effettuati
senza il permesso scritto del Chimerae
Hobby Group.

© 2026 Chimerae Hobby Group



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHDDX13 - 1ª Edizione - Giugno 2026

INDICE

Introduzione	4
Antefatto	4
Capitolo 1: Ombre su Galdford	6
Capitolo 2: Il tempio perduto	26
Appendice A: PnG principali	40
Appendice B: Nuovi oggetti magici	41
Appendice C: Nuovi mostri, divinità, demoni e incantesimi	42
Appendice D: Indizi per i giocatori	49

Mappe

Mappa n. 1: Contea di Glidewater per il master	57
Mappa n. 2: Contea di Glidewater per i giocatori	58
Mappa n. 3: Galdford	59
Mappa n. 4: Chiesa di Lundar	60
Mappa n. 5: Rovine di Castel Silvermist	61
Mappa n. 6: Villa Silvermist	62
Mappa n. 7: Tempio, livello 1	63
Mappa n. 8: Tempio, livello 2	64

Abbreviazioni

½E mezzelfo	G guerriero	mp monete di platino
½O mezzorchetto	Gn gnomo	mr monete di rame
A assassino	H halfling	N neutrale
All allineamento morale	I illusionista	N o Na nano
Att attacchi	Int Intelligenza	NB neutrale buono
C caotico	L legale	NM neutrale malvagio
C o Ch chierico	L o La ladro	P paladino
CA classe armatura	LB legale buono	pf punti ferita
Car Carisma	LL <i>Labyrinth Lord</i> ™	PG personaggio giocante
CB caotico buono	LLEA <i>Labyrinth Lord</i> Edizione Avanzata™	PnG personaggio non giocante
CM caotico malvagio	LM legale malvagio	PX punti esperienza
CN caotico neutrale	LN legale neutrale	R ramingo
Cos Costituzione	M mago	Sag Saggezza
CT classe tesoro	ma monete d'argento	tpc tiro per colpire
D druido	me monete d'electrum	tpcCA0 tiro per colpire classe armatura 0
Des Destrezza	Mn monaco	TS tiri salvezza
DV dadi vita	mo monete d'oro	U umano
E elfo	Mor morale	UN umano normale
Fer ferite inflitte	Mov movimento	
For Forza		

INTRODUZIONE

La serie *Dangers & Demons*

Dangers & Demons è una serie di avventure fortemente ispirate (anche nel nome) ai moduli classici del GdR fantasy più famoso del mondo, e utilizza il regolamento di *Labyrinth Lord™* e *Labyrinth Lord Edizione Avanzata™*.

Questi retro-cloni emulano il GdR fantasy classico degli anni Ottanta e sono disponibili in lingua italiana sia in forma cartacea che (gratuitamente) in formato PDF. Le avventure della serie *Dangers & Demons* sono giocabili con tutte le edizioni del GdR fantasy classico.

I moduli sono volutamente realizzati in “stile retro”, sia in termini grafici che di testo, per ricreare con la massima accuratezza le storiche avventure del passato.

Se siete giocatori “vecchia scuola” duri a morire, oppure volete tornare all’atmosfera delle vostre prime avventure, o ancora siete nuovi appassionati che vogliono provare lo stile di gioco più classico, *Dangers & Demons* è quello che fa per voi!

Il fascino della sfida

Giocatori e master, specialmente se alle prime armi o se non hanno mai provato le avventure della serie *Dangers & Demons*, sono invitati a continuare nella lettura di questo paragrafo.

Una buona parte dei GdR pubblicati negli ultimi anni ha cercato di facilitare il compito del master nella creazione degli scontri, spesso fornendo sistemi di supporto che aiutano a progettare incontri adeguati al livello di esperienza dei PG. Negli anni Ottanta non era così. Generalmente i manuali non davano indicazioni su questo aspetto del gioco e il “bilanciamento” era, per una certa parte, demandato all’esperienza maturata dal master sul campo.

Dangers & Demons è volutamente rimasto fedele a questa linea di pensiero e lascia agli autori delle avventure il compito di definire la difficoltà degli incontri in base alla propria competenza, attitudine e visione del mondo di gioco. Perciò il master deve porre particolare attenzione a questo tema, in quanto potrebbero essere necessari degli aggiustamenti, a seconda della composizione del gruppo e della potenza dei personaggi.

Si suggerisce al master di presentare l’avventura nella sua versione originale, per vivere assieme ai giocatori un’esperienza “vecchio stile”. In ogni caso, dopo aver familiarizzato con il modulo, sarà comunque possibile adattarlo alle esigenze specifiche di ogni gruppo.

Ai giocatori si consiglia vivamente di affrontare con maggiore cautela, saggezza e astuzia le situazioni che li attendono, perché alcuni incontri potrebbero costituire delle sfide che vanno oltre le possibilità dei personaggi, e questa è una cosa che – nel mondo di *Dangers & Demons* – può accadere *volutamente*. Non sempre tutti i nemici possono essere sconfitti e, a volte, è meglio essere un avventuriero vivo che si ritira assennatamente dallo scontro piuttosto che uno morto incautamente sul campo di battaglia.

Ci auguriamo che questa filosofia di gioco consenta di immergersi appieno nel mondo di *Dangers & Demons*, e che giocare seguendo le concezioni della “vecchia scuola” possa essere fonte di soddisfazione e divertimento.

Avviso per i giocatori

Le informazioni di questo modulo sono riservate solamente al master, che guiderà i giocatori nel corso dell’avventura. La conoscenza dei suoi contenuti rovinerà l’effetto sorpresa e il divertimento ai giocatori che continueranno a leggere. Se prevedi di partecipare al gioco solo in qualità di giocatore, smetti subito di leggere e non proseguire oltre.

Note per il master

Prima di iniziare a giocare, il master deve leggere l’avventura e memorizzarne i vari aspetti nei dettagli. Il testo racchiuso all’interno delle cornici va letto o parafrasato ai giocatori, mentre le altre informazioni sono riservate al master, il quale può rivelarle a sua discrezione.

Introduzione per il master

L’ambientazione dell’avventura è generica e può essere adattata e inserita in qualsiasi campagna di gioco. La storia si svolge nei dintorni del villaggio di Galdford nella contea di Glidewater, in prossimità della Vecchia Palude. Nella palude si trova un tempio perduto che secondo antiche leggende nasconde la tomba di una potente creatura malvagia. Poco fuori dal villaggio si trova la piccola chiesa della comunità mentre alcuni chilometri più a sudest, ai margini della palude, sorge la magione del locale Conte Valerien Silvermist che vive nella dimora assieme alla sorella Gilly e alla figlia Anisha. Poco lontano sorgono anche le rovine di Castel Silvermist, atavica dimora del casato ora in abbandono dopo gli eventi che ne portarono alla decadenza. Vengono di seguito riportati gli antefatti, la situazione attuale e le relazioni tra i principali PnG che compaiono nella storia. Si raccomanda al master di familiarizzare con il modulo e con tali informazioni che sono molto importanti per lo svolgimento e l’interpretazione degli eventi.

ANTEFATTO

Alcuni anni fa un sacerdote malvagio di nome Haznel giunse nella zona in cerca della tomba di un antico e potente negromante, che riteneva fosse localizzata da qualche parte proprio nella palude vicina al villaggio di Galdford. Avendo acquisito in vita un enorme potere, questa creatura lasciò le proprie spoglie mortali assurgendo al rango di semidivinità. Conosciuto coi nomi di Venerabile Antico e Maestro Oscuro dai propri seguaci, attorno alla sua figura sorse un perverso e malvagio culto cui Haznel stesso apparteneva.

Haznel era in realtà cugino di un lontano antenato del Conte Valerien Silvermist. Per invidia e sete di potere fece cadere in disgrazia il cugino, Duca vassallo di sua maestà, causando la rovina del suo stesso casato. I Silvermist furono spogliati del titolo di Duchi, delle proprie terre e dovettero lasciare il castello. Fu concessa loro solo la titolarità della piccola Contea di Glidewater un tempo parte del ducato. Haznel si allontanò in seguito dalla famiglia per accostarsi alla magia oscura e alla negromanzia arti che gli permisero di prolungare oltremodo la sua vita terrena fino ad oggi (circa 230 anni). Fu così che venne a contatto, entrando a farne parte, con il terribile Culto del Venerabile Antico. Si propose di raggiungere anch’egli lo status di essere superiore come fece un tempo il Venerabile e si convinse di poter arrivare a compimento di questo disegno solamente

evocando lo spirito del semidio ed entrando in comunione con lui.

Si presentò quindi un giorno alla villa del Conte sotto il falso nome di Padre Sebastian, facendosi credere un povero fuggitivo perseguitato, per avere ospitalità e poter compiere indisturbato nella palude le sue ricerche. Sapeva che la biblioteca del Conte annoverava fra i molti testi anche tomi di antiche storie della zona di cui avrebbe potuto servirsi per cercare di localizzare il luogo di sepoltura del suo Maestro.

Abile e astuto manipolatore, riuscì a conquistare la fiducia del Conte e ad inserirsi nella vita quotidiana degli eredi della famiglia che un tempo fu sua, per garantirsi libertà d'azione. Sedusse anche la bellissima moglie del Conte, Natasha, che se ne innamorò perdutamente e ne divenne in segreto l'amante, inconsapevole della sua reale identità e dei suoi obiettivi. Ciò causò l'invidia e la gelosia della sorella del Conte, parimenti rapita dal fascino e dai modi attraenti di Haznel. Gilly mise al corrente il fratello del tradimento e questi cacciò l'ospite dalla sua casa e dalle sue terre.

Haznel si vendicò dell'affronto lanciando una terribile maledizione sul Conte e sulla sua discendenza, poi fuggì rifugiandosi nella palude, in un antico tempio abbandonato che aveva nel frattempo individuato grazie alle proprie ricerche sulla tomba del Maestro. Nonostante la rabbia il Conte non ebbe il coraggio di far del male alla donna che aveva amato e che si scoprì incinta di alcuni mesi: nonostante il dubbio che il nascituro fosse il frutto del tradimento in cuor suo sperava invece che la moglie portasse in grembo il proprio erede. Poco tempo dopo la donna morì, dopo aver dato alla luce una bambina. La bambina crebbe lieta e spensierata ma al compimento del suo diciassettesimo anno di età la maledizione si attivò, rendendo la ragazza schiava del terribile demone Yhulgwjsh che la possedette.

Situazione attuale

La quiete del piccolo villaggio è stata di recente turbata da strani eventi: sparizioni di ragazzi, ritrovamenti di cadaveri orribilmente mutilati, avvistamenti di creature sinistre e terrificanti nelle zone circostanti.

Si presume che i PG giungano al villaggio per indagare proprio su tali fatti dietro commissione di qualche alto funzionario o prelato, ma a discrezione del master l'aggancio potrebbe anche essere diverso: potrebbero giungere al villaggio per caso ed essere coinvolti negli avvenimenti dagli abitanti del luogo oppure essere mandati a chiamare dal borgomastro o dal Conte stesso. Si suggerisce in questo caso di adattare alcune situazioni e incontri di conseguenza.

Fra gli abitanti girano storie di creature malvage e demoniache che infesterebbero la palude, dalla quale dopo il tramonto si tengono tutti ben lontani. Si dice inoltre che il casato dei Conti sia stato maledetto e che le anime inquiete dei loro antenati ancora infestino le rovine dell'antico castello abbandonato che sorge ad est del villaggio. Valerien e la sorella escono di rado dalla villa e non permettono a nessuno di vedere Anisha, asserendo che è malata e di salute cagionevole. I servi e l'intendente provvedono più o meno a tutto quanto occorra loro. Solo Wehn Donsyl, il vecchio sacerdote di Lunder che risiede nella chiesa del

villaggio, si reca regolarmente alla villa per tentare di curare la giovane. Egli è a conoscenza della maledizione e sta tentando in ogni modo di scacciare l'entità che la possiede, impresa purtroppo al di fuori delle sue possibilità. Riesce solamente a tenerla a bada per brevi periodi grazie al potere di un magico bastone e ad un elisir che le ottunde la mente, sprofondandola in uno stato di torpore che impedisce temporaneamente al demone di possederla, ma terminato l'effetto della pozione lo spirito può di nuovo prendere il sopravvento e il controllo di Anisha. Gilly, fingendosi premurosa e piena di cure per la nipote, è in realtà complice in segreto di Haznel e fa in modo che Anisha non sorbisca l'elisir che dovrebbe proteggerla. Odia e teme la ragazza ed è invidiosa della considerazione che Haznel ha di lei. Sta mettendo in atto piani propri per sbarazzarsene e rimanere l'unica su cui Haznel possa contare.

La giovane, infatti, quando posseduta dal demone, partecipa segretamente ai riti sanguinari e ai sacrifici umani delle povere vittime rapite dal villaggio officiati dal malvagio Haznel, che controlla il demone attraverso il ciondolo nero di Yhul. Questi ha effettivamente popolato il luogo di creature orribili per impedire a chiunque di ficcanasare. Un passaggio segreto conduce da un'ala della villa in mezzo alla palude, sbucando in prossimità dell'antico tempio nascosto nella palude in cui Haznel ha trovato rifugio.

Finalmente, dopo anni di fallimenti Haznel ha ora individuato nel tempio perduto un'area segreta nella quale giacciono le spoglie mortali del Maestro. Antiche pergamene descrivono come aprire la camera sepolcrale e come evocare lo spirito dell'Antico. Per far ciò è necessario il sacrificio di sette fanciulli, sette anime pure per infrangere gli altrettanti sigilli che imprigionano lo spirito del suo Oscuro Maestro nel piano degli Inferi. Inoltre, è necessario che sia versato il sangue di un proprio congiunto per permettere al proprio spirito di entrare in comunione con quello del malvagio semidio, una volta liberato.

Svolgimento dell'avventura

Dal momento che l'avventura si svolge nel villaggio di Galdford e nei suoi dintorni, viene presentata all'inizio della prima sezione una descrizione di dettaglio dei principali punti di interesse del paese e dei PnG principali e secondari con i quali i PG potrebbero interagire. Analogamente sarà fatto per i diversi altri luoghi che i PG visiteranno (Chiesa di Lunder, Villa Silvermist, Castel Silvermist). Ogni volta che i PG si troveranno in uno di questi luoghi, fate riferimento alle relative descrizioni e mappe.

L'avventura vera e propria si articola in una serie di eventi che si verificheranno nel villaggio. Ognuno di questi comporterà per i PG diverse scelte su cosa fare in conseguenza dell'evento e in base a ciò potranno pian piano a capire cosa si nasconde dietro agli accadimenti. Avranno anche l'opportunità di prestare i propri servizi a qualcuno o di affrontare sfide legate in qualche modo agli eventi proposti. Indicativamente gli eventi si verificheranno ad un giorno o due di distanza tra l'uno e l'altro, ma questa tempistica può essere adattata dal master a propria discrezione. Si consiglia invece di mantenere invariato l'ordine in cui si verificheranno, poiché questi condurranno gradualmente i PG a dipanare la matassa e infine, al

culmine dell'ultimo evento precipiteranno improvvisamente, conducendoli nella parte finale dell'avventura ad addentrarsi nel Tempio perduto in cui affrontare sfide, mortali trappole, e creature mostruose per impedire il compiersi di un orribile destino.

Epilogo

Se i PG usciranno vittoriosi dallo scontro con i formidabili avversari avranno ottenuto più di un successo: oltre a salvare le innocenti vittime da un terribile destino saranno riusciti ad impedire ad Haznel di raggiungere i suoi scopi. L'evocazione dello spirito dell'Antico e l'entrata in comunione con questi, infatti, avrebbe potuto riportare in vita e liberare nel mondo una terribile semidivinità crudele e malvagia alleata con il demone Yhulgwjsh. Orrore, sofferenze e oscurità indicibili saranno così risparmiati. Inoltre, con la morte di Haznel la povera Anisha sarà liberata dalla possessione e potrà tornare ad essere la dolce creatura che tutti conoscevano. I PG saranno celebrati in paese come degli eroi e saranno adeguatamente ricompensati dal Borgomastro e dallo stesso Valerien, se ancora vivo.

Se Haznel per qualche motivo dovesse riuscire a fuggire, i PG potrebbero intraprendere una nuova missione per cercare di liberare la povera ragazza tentando di ritrovare Haznel per ucciderlo, rubare il ciondolo per distruggerlo o trovare un eroe disposto a sacrificarsi per prendere il posto della ragazza.

Spunti per nuove avventure potrebbero anche iniziare proprio dove questa finisce: si veda la descrizione delle rovine del tempio nel capitolo 2, se i PG non arrivassero in tempo per salvare la povera ragazza nella stanza 43, una prima parte del rituale sarebbe stata compiuta e l'accesso alla tomba dell'Antico potrebbe essere stata aperta. Il master potrà in questo caso collocare l'accesso alla tomba sotto alla grande statua della stanza 44: essa potrebbe condurre ad un altro livello segreto oppure essere un portale che conduce al piano di esistenza dove lo spirito dell'Antico è stato imprigionato. Il master si senta libero di articolare il finale ed espandere l'avventura come crede.

CAPITOLO 1: OMBRE SU GALDFORD

Il villaggio di Galdford

Il piccolo villaggio di Galdford si trova nella Contea di Glidewater nella posizione mostrata sulla mappa n. 1 ("Contea di Glidewater per il master").

Si tratta di una piccola comunità rurale posta lungo il corso del fiume Gald, che sfocia negli acquitrini della Vecchia Palude. Le pianure circostanti sono molto fertili, consentendo agli abitanti di poter vivere principalmente di agricoltura e allevamento.

Viene di seguito fornita una descrizione sommaria dei punti di interesse principali del villaggio mostrati nella mappa n. 3 ("Galdford"). Il master è incoraggiato ad approfondire ulteriormente le descrizioni e ad aggiungerne altre a proprio piacimento, usando liberamente gli edifici che non sono contrassegnati da un riferimento.

Un paio di chilometri a sud del villaggio si trova la Chiesa di Lunder, divinità protettrice di contadini e lavoratori cui gli

abitanti sono molto devoti. Quest'area viene descritta in dettaglio nella sezione successiva.

1. Municipio

Un ampio edificio di legno dall'aspetto elegante sorge al centro della piazza principale del villaggio. Sopra il tetto sventa una piccola torretta all'interno della quale si trova appesa una campana di bronzo. Sulla facciata di nordovest uno stretto porticato conduce al portone di ingresso. Una targa in legno ormai corrosa dalle intemperie riporta la scritta "Sala consiliare di Galdford".

Questo edificio è il municipio del paese e la sede del consiglio cittadino. Qui può essere trovato durante il giorno (probabilità del 70%, variabile in base alla situazione) il borgomastro del paese, Dawil Shantor (UN, All LN, pf 7). È un uomo dai capelli brizzolati, sui quarant'anni. Ha un'alta opinione di sé stesso ma riscuote comunque la fiducia della maggior parte degli abitanti. Si occupa dei principali bisogni della comunità cercando di mantenere l'ordine e provvedendo a riscuotere le tasse, tra cui la decima dovuta al Conte. Inoltre, partecipa in qualità di membro principale al consiglio cittadino, assemblea nella quale vengono prese tutte le decisioni di rilievo. Egli sa che, nonostante il loro titolo, in realtà i Silvermist vivono isolati dal resto della comunità senza troppo preoccuparsene e pensa che tutto sommato sia meglio così: con un amministratore come lui che bisogno c'è di Conti o altre figure?

2. Fattoria di Joord

Sul lato più orientale del villaggio sventa la mole di un grande fienile rosso circondato da varie baracche. Mucche e cavalli pascolano placidamente nei prati circostanti, cinti da una grossa palizzata di legno. Dei ragazzini rincorrono per il cortile oche e galline starnazzanti. Un vecchio contadino smilzo ma dall'aria ancora robusta è intento a caricare su un carro del fieno con il suo forcone, urlando nello stesso tempo secchi ordini a giovani e nerboruti ragazzotti.

Il vecchio è Joord, proprietario della più grande fattoria del villaggio. I suoi campi e il suo allevamento contribuiscono ad una buona parte dei fabbisogni alimentari della comunità. Uomo rude e dai modi spicci, è in realtà persona di gran cuore e molto devoto a Lunder e non manca mai di recarsi all'alba nella piccola chiesa per una preghiera.

3. Casa del borgomastro

Un'elegante casa di pietra e legno con una piccola tettoia laterale. Vasi di fiori variopinti fanno mostra di sé sui davanzali delle finestre.

Questa casa è la residenza di Dawil Shantor e può essere trovata qui nelle ore serali o notturne. Durante il giorno c'è una probabilità del 5% che egli si trovi qui.

4. Galdford Inn

Siete davanti ad un grosso edificio in legno dipinto di bianco con volute e bordature color verde scuro.

Una lunga balconata costellata di finestre e portefinestre percorre le facciate sud e ovest. L'ingresso a due battenti, anch'esso dipinto di verde, è sormontato da una targa che riporta il nome della locanda.

Questo edificio è la migliore, nonché unica, locanda del paese. Il gestore è Lafmar Oakridge, un simpatico ometto avanti negli anni che apostrofa con voce allegra avventori e potenziali clienti. La moglie, un'arcigna matrona dal fisico tarchiato, governa le cucine della locanda. Il prezzo per il pernottamento di una notte è di 2 mo, più 2 ma per la colazione. Un pasto e un boccale di vino costano 6 ma.

5. Taverna Lungofiume

Un basso edificio di pietra sorge sulla riva destra del fiume proprio all'imboccatura del ponte nord. Sulla riva, accanto ad una barca a remi, si trovano una serie di nasse e cordami. Dall'interno proviene un brusio di voci, risate e chiacchiericci. Attraverso le vetrate delle finestre e della porta si scorgono tavolate ingombre di boccali e coppe, piene di gente intorno. Non v'è dubbio che qui viandanti stanchi e assetati possano togliersi sete e voglia di compagnia.

Questo è uno dei principali luoghi di ritrovo per molti abitanti del paese e stranieri di passaggio. Il proprietario Owen Redbourne è un uomo robusto, piuttosto alto, dal volto incorniciato da un'ispida barba rossa come i suoi capelli. La taverna serve dell'ottima birra (5 mr), vino o idromele (2 ma) e un delizioso stufato di pesce (5 ma).

6. Emporio di Gwuen

Il porticato di questo basso edificio è ingombro di oggetti posizionati e appesi in ogni dove: attrezzi per lavorare la terra, sacchi di fagioli e cereali, corde, cesti e altre amenità.

Il fornitissimo emporio di Gwuen Rhandal vende praticamente quasi tutti gli oggetti presenti sulla lista dell'equipaggiamento (si veda il manuale di *Labyrinth Lord™*). A discrezione del master, alcuni di questi potrebbero non essere disponibili.

7. Durl il fabbro

Volute di fumo grigio escono dalla canna fumaria dello stabile accompagnate dai sordi colpi di un maglio che batte sull'incudine. Un nano corpulento e dalle braccia nerborute si può scorgere dalla soglia aperta del locale, accanto ad una forgia rovente.

Durl è il fabbro del villaggio. Originario dei monti più a settentrione, si stabilì nella piccola comunità alcuni anni or sono. Produce soprattutto ferri di cavallo e attrezzi agricoli.

8. Casa di Balddas Cuthsyl

Una casa di legno dall'aria un po' dimessa. Alcune delle assi sono schiodate e una parte del tetto avrebbe bisogno di manutenzione.

Questa è la casa di Balddas Cuthsyl, il bullo del villaggio. Uomo robusto, alto circa 1,85 m, ha capelli scuri e occhi marroni. È un tipo arrogante e spaccone, che agisce quasi sempre per proprio tornaconto personale senza curarsi troppo degli altri. Odia il Conte e ritiene che egli sia l'origine dei guai del villaggio, di cui non si cura minimamente. È in combutta con Gilly (vedi appendice A: PnG principali) che lo manipola abilmente per i suoi scopi ed è stata proprio lei a convincerlo di ciò.

Balddas Cuthsyl (umano guerriero del 7° livello) [All CN, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 7d10+7, pf 48, tpcCA0 14 (12 in mischia, 12 a distanza), Att 1, Fer arma +2, TS G7, Mor 7, PX 440, For 17, Int 9, Sag 6, Des 16, Cos 15, Car 13].

Equipaggiamento: cotta di maglia, ascia da battaglia, pugnale, zaino, borsa da cintura (con 50 mo, acciarino, pietra focaia e cote), **due pozioni della guarigione**, corda 15 m.

9. Lett l'armaiolo

È un piccolo edificio in pietra e legno. Una targa sormontata da due asce incrociate reca la dicitura "Lame di qualità da Lett".

Lett è l'armaiolo del villaggio. Essendo una comunità rurale non si trovano armi da guerra, tuttavia, le ottime lame



d'ascia sono ampiamente usate per spaccare legna e tagliare alberi. Lett vende anche coltelli, pugnali, archi corti e lunghi, frecce e lance per la caccia.

10. Casa di Shane

Questa rustica costruzione in legno sembra una piccola capanna da guardaboschi. Diversi ciocchi di legno sono accumulati in una catasta sul lato sud. Accanto ad essa, alla base di un tronco, si trova conficcata una grossa accetta. Un tavolino con un paio di sedie è posizionato sulla veranda dal lato dell'ingresso.

Questa è la casa di Shane Roghadurn. Shane è un uomo dei boschi, abile cacciatore e combattente. Ha fama di uomo saggio ed equilibrato e coraggioso. È membro del consiglio cittadino oltre ad essere il principale aiutante del borgomastro nel mantenimento dell'ordine in paese. Fortunatamente il massimo dei disordini che occorrono può essere qualche scazzottata o alterco fra ubriachi.

Shane Roghadurn (umano ramingo del 6° livello) [All NB, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 6d8+6, pf 39, tpcCA0 15 (14 in mischia, 14 a distanza), Att 1, Fer arma +1, TS R6, Mor 8, PX 320, For 15, Int 8, Sag 14, Des 14, Cos 14, Car 9]. Equipaggiamento: armatura di cuoio, spada corta, pugnale, borsa da cintura grande (con razioni per un giorno, 20 mo, 15 ma, 50 mr, acciarino, pietra focaia e cote), **pozioni della guarigione potenziata**, corda 15 m, otre.

Chiesa di Lundar

Sulla cima di un basso colle nella pianura a sud del villaggio sorge un grande tempio in arenaria gialla e marmo dalle venature rosa perla. L'edificio, che svetta maestoso, ha forma allungata con un'abside circolare nella parte retrostante. Un complesso più basso è posto adiacente al muro occidentale.

Questa è la chiesa di Lundar, protettore dei contadini e degli artigiani. Quasi tutti gli abitanti del villaggio non mancano mai di dedicare qualche minuto di preghiera e lasciare generosi oboli per assicurarsi che la divinità continui a proteggere i raccolti e le mandrie, e a mantenere feconda la terra.

Wehn Donsyl è il sacerdote locale che officia riti e dispensa cure e conforto al bisognoso. Risiede nei locali adiacenti alla chiesa.

Wehn Donsyl (umano chierico di Lundar dell'8° livello) [All LB, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 8d8, pf 35, tpcCA0 17, Att 1, Fer arma o incantesimo, TS C8, Mor 9, PX 1.060, For 9, Int 15, Sag 16, Des 12, Cos 10, Car 9]. Incantesimi dei chierici (4+2/3+2/3/2): 1° livello: *creare acqua, cura ferite leggere* (x2), *protezione dal male, purificare cibo e bevande, santuario*; 2° livello: *arma spirituale, benedizione, canto sacro, blocca persone, parlare con gli animali*; 3° livello: *dispersione della magia, luce persistente, preghiera*; 4° livello: *cura ferite gravi, neutralizza veleno*.

Equipaggiamento: **mantello deflettente +2, anello della protezione +2, bastone di Lundar** (vedi appendice B: nuovi

oggetti magici per la descrizione completa), **pozione della guarigione**, sacca da cintura con 30 mo, mazzo di chiavi (chiave del tempio, del reliquiario, della botola segreta).

Wehn è un anziano sacerdote sui 70 anni, devoto a Lundar. Conosciuto e rispettato nella piccola comunità per la sua saggezza e altruismo, è sempre disposto ad aiutare persone sofferenti e in difficoltà prestando soccorso e cura, ma anche combattendo per difenderle da pericoli e soprusi, se necessario. Di recente sta cercando di aiutare la povera Anisha (vedi appendice A: PnG principali) a liberarsi dello spirito che la possiede, ma la forza del demone e della maledizione sono troppo grandi per lui. Riesce, tuttavia, grazie al potere del bastone ad allontanare temporaneamente il demone dalla ragazza e con un elisir particolare a porla in una condizione di torpore e annebbiamento che impedisce al demone di prenderne il pieno controllo per un certo tempo.

Vengono di seguito riportate le descrizioni dei locali interni della chiesa in riferimento alla mappa n. 4 ("Chiesa di Lundar").

1. Tempio di Lundar

Il grande portone di legno borchiato al centro della maestosa facciata nord dà accesso ad un grande salone dal soffitto a volta alto una dozzina di metri. Due file di colonne dividono il salone in tre navate, quella al centro più larga e due più strette ai lati est e ovest. Due file di panche sono poste per tutta la lunghezza della navata centrale. In fondo alle navate, nel catino absidale, una predella semicircolare rialzata sorregge una grossa scultura raffigurante un sole che sorge e un uomo con una vanga in mano. Una piccola scalinata consente di salire sulla predella. Un ordine di finestre posto a circa 8 m di altezza illumina l'intero salone. Due piccole porte si trovano sulle pareti est e ovest.

Il tempio ha una pianta di 9 m di larghezza per 18 m di lunghezza. Le porte interne conducono rispettivamente alle stanze 2 e 3. Durante il giorno c'è una probabilità dell'80% di incontrare qui Wehn. Vi si troveranno inoltre con un 30% di probabilità 1d6 fedeli in preghiera, soprattutto donne, durante il giorno e 1d8 fedeli sia uomini che donne nelle prime ore dell'alba o della sera.

2. Reliquiario

L'unico arredo presente in questo piccolo cubicolo di circa 3 m di lato è un armadio dalla strana foggia, tutto decorato e ricoperto di intarsi. Il motivo dell'intarsio richiama quello in fondo all'abside della chiesa: un sole che sorge e un uomo al lavoro nei campi, ma vi si trova anche una pianta ad alto fusto con un bastone di sostegno. Sui muri sud e nord si aprono due piccole finestre.

L'armadio posto sul muro est della stanza è un reliquiario nel quale viene custodito il bastone di Lundar (vedi appendice B: nuovi oggetti magici). La porta di questa stanza è chiusa con un *chiavistello magico*. Wehn è l'unico a conoscere la parola d'ordine che consente di sbloccare

l'incantesimo; inoltre tiene sempre con sé in un piccolo mazzo la chiave della stanza e del reliquiario al suo interno.

3. Sala da pranzo

Questa grande stanza è arredata con un lungo tavolo e diverse sedie su ogni lato. Una porta è posta sul muro est al centro e alla sua destra si trova una vetrina di legno piena di stoviglie. Una piccola finestra e una porta sul muro nord danno verso l'esterno. Altre due porte si trovano sul muro ovest. Un grosso camino, all'interno del quale si trova appeso un calderone, è a ridosso della parete sud e accanto a questo si trovano una piccola finestra e un tavolino.

Questa è la sala da pranzo e fa parte del complesso adiacente alla chiesa. Fa parte degli appartamenti in cui vive Wehn. La porta sul muro est conduce dentro il tempio mentre le porte sul muro ovest conducono alle stanze 4 e 5.

4. Camera da letto di Wehn

Questa stanza è arredata con un armadio nell'angolo nordovest, un piccolo scrittoio addossato alla parete est, un letto semplice e spartano con un piccolo comodino addossati alla parete sud. Due finestre si aprono sul muro sud e ovest e due porte sui muri nord ed est.

Questa è la camera di Wehn. Sullo scrittoio c'è un calamo d'inchiostro con una penna e alcuni fogli di pergamena che recano appunti sparsi. Riguardano per lo più argomenti di ordinaria amministrazione relativi al tempio e al culto. In un cassetto dello scrittoio si trova un sacchettino con 20 mo e 40 ma ed un foglietto di pergamena come quelli sullo scrittoio: sembra essere la ricetta per la preparazione di un infuso ed in effetti descrive nel dettaglio il procedimento di preparazione dell'elisir usato da Wehn per proteggere Anisha dalla possessione. Nell'armadio si trovano delle tuniche e i paramenti cerimoniali, mentre nel comodino si trova una **pergamena con incantesimi** dei chierici contenente *cura malattia, cura ferite leggere, neutralizza veleno*.

5. Scale

Una scala di pietra conduce verso il basso, probabilmente nel seminterrato.

Le scale conducono alla stanza 6.

6. Seminterrato

Una grande cantina dalle pareti in pietra si apre davanti a voi. L'aria è molto fresca e si percepisce un leggero sentore d'umidità. In effetti, sul soffitto al centro della stanza si può notare un piccolo stillicidio d'acqua. Il locale è sufficientemente ampio da contenere tre grosse botti adagiate sul pavimento lungo la parete est e una serie di casse di legno ammassate nell'angolo sudest. Lungo il muro ovest sono addossati tre scaffali pieni di generi alimentari di vario tipo, barilotti di birra e attrezzi agricoli arrugginiti.

Le botti sono piene di vino rosso d'ottima annata. Anche la birra contenuta nei barilotti sugli scaffali è di buona qualità. Le casse contengono per lo più oggetti, libri e vecchi registri polverosi. Non c'è nulla di interessante ma dissimulata sotto le casse c'è una botola di legno che può essere trovata da un personaggio che compia ricerche per almeno 10 min (1-3 su 1d6). La botola cela un vano profondo circa 30 cm che contiene un piccolo scrigno, un involto di pelle di forma rettangolare e un astuccio per pergamene.

Tutti e tre gli oggetti sono stati affidati a Wehn da Natasha, la madre di Anisha. Lo scrigno contiene una tiara d'argento e diamanti, un preziosissimo oggetto del valore di circa 2000 mo, lascito personale della madre alla figlia. L'involto contiene il diario personale di Natasha mentre nella custodia c'è una sua lettera, una sorta di testamento contenente le ultime disposizioni lasciate a Wehn (vedi appendice D: Indizi per i giocatori – "Manoscritti di Natasha").

Leggendo il diario si può venire a conoscenza di una parte della storia: come Padre Sebastian (Hazel in realtà) si sia presentato un giorno chiedendo ricovero e protezione, come abbia guadagnato la fiducia del Conte ma soprattutto come Natasha sia stata sedotta dai suoi modi affabili e affascinanti fino a perdere la testa per lui. Natasha fa anche cenno alla gelosia della cognata Gilly per l'uomo conteso dalle due e ai timori che quest'ultima possa mettere in atto gesti di vendetta. Infine, descrive gli avvenimenti successivi alla scoperta del tradimento, fino a citare la terribile maledizione lanciata dall'amante verso il marito e la sua discendenza. Solo in quel momento Natasha si rese conto della malvagità dell'uomo che non avrebbe esitato a maledire la propria stessa figlia. Gli ultimi giorni della donna sono rosi dai sensi di colpa tra il timore che la bambina possa un giorno essere colpita dalla terribile maledizione, se figlia del Conte, o che possa un giorno esserle portata via dal malvagio padre nel caso fosse figlia dell'amante.

Se qualcuno dei personaggi leggerà la lettera vi troverà scritto quanto segue:

A Padre Wehn Donsyl

sento ormai vicino il richiamo della Signora... i miei respiri si fanno sempre più corti e le nebbie del sonno calano sempre più spesso sulle mie palpebre. Agogno ad abbracciare quella nebbia per sempre perché ormai la sofferenza m'è indicibile, tuttavia, c'è ancora qualcosa che devo fare e mi appello a te, mio buon amico e fedele consigliere, prima di avviarmi a ricevere il giusto castigo per gli errori che ho commesso. Non c'è dubbio che meriti tutto questo; eppure, le conseguenze di ciò che ho compiuto, gli dèi non vogliano, potrebbero ricadere un giorno sulla piccola luce che ancora splende sulla mia vita morente: Anisha. Tenebre oscure potrebbero un giorno spegnere quella luce... promettimi che la veglierai e le sarai vicino come lo sei sempre stato con me fin da bambina. Il latore di questa lettera ti affiderà per mio conto due oggetti: uno di questi è proprio per lei, un antico cimelio che fu di mia madre e di sua madre prima di lei. Glielo consegnerai quando sarà entrata in possesso della sua eredità. L'altro, amico mio, è per te: sono le pagine che hanno raccolto le mie memorie e i pensieri del mio cuore in questi ultimi, bui, tempi. Ti chiedo di custodirlo con cura e aprirlo soltanto se

*dovesse accadere ad Anisha qualcosa di brutto. Prego che tu non debba mai aprirlo e che, qualora dovessi, farlo non mi giudicherai troppo duramente.
Con infinito affetto, tua*

Natasha

Primo evento: Ingaggio

I PG giungono al villaggio di Galdford provenienti dalla strada che entra in paese da ovest (vedi mappa n. 1 "Contea di Glidewater per il master"). Si adattano in base all'area geografica in cui il master avrà inserito la zona al momento dell'arrivo. Qui si assume che l'arrivo avvenga durante il giorno. Leggete ai giocatori quanto segue:

Dopo alcuni giorni di viaggio giungete finalmente al piccolo villaggio di Galdford. Si tratta di un pittoresco insieme di casupole, circondate da una ridente campagna adagiata lungo il corso del fiume Gald. Stanchi e assetati, siete stati indirizzati da un gentile abitante verso la Taverna Lungofiume, unico luogo dove poter placare la sete con una buona birra e dove poter chiedere qualche informazione. Attraversando uno stretto ponte che conduce sulla riva occidentale potete vedere un basso edificio in pietra che dovrebbe essere proprio quello indicatovi.

Vi state avvicinando all'ingresso quando la porta del locale viene spalancata da un tizio di corporatura robusta che spintona fuori in malo modo un anziano vestito con una tonaca. Subito dopo un bastone e una sacca vengono lanciati fuori accanto a lui. I pochi passanti che si trovano in strada e qualche avventore della taverna rimangono ammutoliti.

Il tizio a quel punto sbraita in direzione del vecchio che sta raccogliendo i suoi averi: "Ascoltami bene prete... nessuno dei presenti è disposto ad accompagnarti tra le rovine del vecchio castello per tutto l'oro del mondo, perciò, riferisci a quel pavido coniglio rintanato del Conte che, se proprio ci tiene, vada lui. Forse i fantasmi dei suoi stupidi antenati lo lasceranno in pace ma ho il dubbio che invece vedendolo si rivolterebbero ancora di più nelle loro dannate tombe... Ahahahah!" Così dicendo ritorna dentro la taverna con fare baldanzoso e sprezzante, e rivolgendosi agli altri avventori aggiunge "E voi tornate alle vostre occupazioni gente, sarà meglio per tutti non aver nulla a che fare con gli affari dei Silvermist. Mica vorrete che ci tiriamo addosso la loro maledizione, no?"

La taverna è descritta al riferimento 5 della mappa. Il tizio che ha spinto il sacerdote fuori del locale è Balddas Cuthsyl, le cui statistiche e descrizione si trovano al riferimento 8 nella sezione "Il villaggio di Galdford". Il sacerdote è Padre Wehn Donsyl (descritto nella sezione "Chiesa di Lundar") e come forse i PG avranno potuto intuire è venuto alla locanda a chiedere, dietro giusto compenso, una scorta per potersi recare nella zona delle rovine di Castel Silvermist. Le rovine si trovano ad est del villaggio, come mostrato dalla mappa n. 1 "Contea di Glidewater per il master".

Il master dovrebbe ora fare attenzione alla reazione dei PG, che potrebbero aver colto nel riferimento alla maledizione uno spunto per iniziare ad indagare.

Se non avessero colto o decidessero di ignorare l'accaduto potranno entrare nella locanda, bere qualcosa e domandare informazioni. Balddas si limiterà ad ignorarli a meno che non si accorga che stanno ficcando troppo il naso, in particolare in ciò che riguarda il Conte. Dopo un po' un ragazzino entrerà nella locanda e si dirigerà verso i PG: dirà loro sottovoce di essere stato mandato da Wehn, che ha notato i forestieri proprio mentre veniva messo alla porta, e vorrebbe chiedere loro se sono disposti ad essere ingaggiati come scorta. In caso affermativo, il ragazzo li guiderà alla chiesa di Lundar dove il sacerdote li attenderà.

Se, vedendo la situazione, i PG decidessero di intervenire in supporto del sacerdote ed eventualmente di dare una lezione al prepotente Balddas, ne potrebbe nascere molto probabilmente una rissa. Balddas irriderà i nuovi arrivati bollandoli come sciocchi stranieri che non sanno nulla dei fatti locali e che non dovrebbero immischiarsi in certe faccende che non li riguardano.

I PG a questo punto potranno, in base anche al proprio carattere e all'allineamento, tentare diversi approcci: dovessero optare per una via diplomatica non avrebbero un interlocutore molto disposto a dargli ascolto (-3 a eventuali prove di Carisma o abilità legate alla negoziazione) ma dopo dieci minuti giungerà sul luogo il borgomastro assieme ad alcuni altri abitanti, che riusciranno a convincere Balddas a lasciar perdere e a scusarsi con Padre Wehn. Se invece decideranno di andare allo scontro, Balddas griderà alla vigliaccheria di molti contro uno e proporrà di sfidare uno di essi ad un combattimento a mani nude chiedendo che rinunci ad armi ed armature pesanti. Il master potrà gestire lo scontro secondo le regole del combattimento non letale o optare per il seguente sistema: non si effettua il tiro per l'iniziativa che si considera paritaria. Ad ogni round gli opposenti effettuano un tiro per colpire ciascuno e se hanno successo mettono a segno un colpo producendo 1 ferita, più il bonus di Forza. Si applicano i modificatori per la Destrezza alla CA. In ogni round si può decidere di rinunciare a colpire per proteggersi e tentare di parare determinando una penalità di -4 al tpc dell'avversario.

Un 20 naturale sul tiro per colpire determina il K.O. dell'avversario. Quando uno dei due opposenti avrà perso il 20% dei pf, sarà stato messo al tappeto e sarà troppo debole, stordito e dolorante per reagire ancora. Una giornata di completo riposo consentirà di recuperare i punti ferita che rappresentano dei danni "temporanei" ai fini della determinazione dell'esito.

Se Balddas avrà la meglio cercherà, baldanzoso, di sfidare altri membri del gruppo o convincerli a cambiare aria se ne avranno avuto abbastanza, mentre in caso di sconfitta se ne andrà con le pive nel sacco o sarà portato via da qualcuno.

Comunque vada la situazione padre Wehn, grato per l'intervento dei PG in suo favore, li avvicinerà successivamente (in maniera diretta se ne saranno usciti vittoriosi o più discreta nel caso di sconfitta) per provare a proporre loro l'ingaggio come scorta, suggerendo però di approfondire i dettagli della cosa in separata sede presso casa sua alla Chiesa.

Se i PG faranno domande in giro alla locanda potranno venire a conoscenza delle seguenti informazioni:

1. Si sono verificate sparizioni di bestiame da alcune fattorie (**Vero**).
2. Alcuni abitanti hanno subito attacchi nottetempo alle loro abitazioni da parte di ignoti (**Vero**).
3. Sono state viste inquietanti ombre informi nei dintorni del villaggio (**Falso**).
4. Un uomo è stato ritrovato morto nel bosco con la gola tagliata (**Vero**).
5. Si sospetta che il Conte sia il mandante degli attacchi e dell'omicidio (**Falso**).
6. Il casato dei conti ha attirato su di sé la sventura (**Vera in parte**, non come intesa dagli abitanti).
7. Balddas vuole creare una banda a difesa della città ma il borgomastro e il prete glielo impediscono (**Falso**).
8. Le rovine del castello sono maledette e infestate da spiriti e orrende creature (**Vero**).

A discrezione del master possono essere fornite tutte o solo alcune di queste informazioni, a scelta o determinate casualmente tirando 1d8 (ripetere il tiro se il risultato sarà già uscito).

Se i PG decideranno di accettare l'invito di Wehn, leggete loro quanto segue una volta che saranno giunti alla chiesa (aggiungete anche la descrizione esterna e interna del tempio come proposta nella sezione "Chiesa di Lundar"):

Attraversato il grande tempio siete fatti accomodare da Padre Wehn al grande tavolo della sala da pranzo. Il gentile monaco vi mette subito a vostro agio: "Eccoci qua signori, attendete un attimo che vado a prendere qualcosa da bere... dovrei avere un po' di vino e dell'ottima birra fresca." Così dicendo sparisce, con una rapidità insospettabile per un uomo della sua età, dietro una porta per ricomparire dopo qualche minuto con in mano un barilotto e una caraffa. Pone quindi sul tavolo dei boccali e delle fette di pane e formaggio prese dalla dispensa e, dopo un breve momento conviviale, viene dritto al punto: "Vi ringrazio per aver accettato il mio invito. Come forse avrete capito udendo le parole di quel simpaticone di Balddas, avrei in effetti bisogno di una scorta di uomini d'arme per recarmi in un luogo piuttosto pericoloso: circa 10 km ad est di qui sorgono le rovine di Castel Silvermist, l'antico castello che un tempo fu la dimora degli avi del Conte. Gode di una fama piuttosto sinistra e un'infinità di storie e superstizioni si raccontano su di esso, ma la realtà è molto più prosaica. Il luogo è effettivamente infestato di spiriti inquieti e orribili creature non morte ma non già per qualche sorta di fato o maledizione, quanto per la pratica di orribili riti oscuri e malvagi perpetrati sui resti di coloro che furono sepolti nel cimitero."

Lasciate a questo punto che Wehn faccia una pausa e permettete che i PG pongano, se lo desiderano, alcune domande. Poi proseguite con il testo seguente:

"Non ho la minima idea di chi o perché possa aver compiuto questi atti blasfemi e mi terrei ben lontano da quel posto carico di malvagità se non fosse che proprio là cresce

la mandragola degli zombi, una radice che è fondamentale per preparare un elisir. Questa pozione mi è necessaria per dare sollievo ad una povera ragazzina malata di un male, temo, ahimè incurabile. È davvero una storia straziante come lo è lo stato della poveretta... vorrei poter fare veramente di più... per lo meno questo infuso riesce a darle sollievo anche se temporaneo. Questa radice va raccolta con grande cura e attenzione perché possa dare i suoi effetti e non potrei riuscirci se costretto a tenere a bada le creature che infestano il luogo."

A questo punto i PG potrebbero fare ulteriori domande al riguardo.

Se porranno domande sulla ragazza, Wehn non entrerà troppo nei dettagli sul suo stato limitandosi a definirla malata. Spiegherà che è Anisha Silvermist, la figlia del Conte e che è proprio quest'ultimo a finanziare le cure.

Pagherà bene chiunque accetti di accompagnarlo, offrendo 100 mo a testa. Vorrebbe poter partire l'indomani all'alba in modo da poter essere sul posto in mattinata, con la luce del giorno. Proporrà anche di passare, sulla via di ritorno, facendo un giro più largo, alla villa del Conte così da potergli presentare di persona i PG. Se i PG vorranno avere un'idea più precisa dei luoghi circostanti, Wehn mostrerà loro una mappa della contea (vedi mappa n. 2 "Contea di Glidewater per i giocatori"). Se i PG accetteranno, darà loro appuntamento per l'indomani al municipio cittadino per poi da lì dirigersi verso est.

Durante il viaggio verso Castel Silvermist non si verificheranno incontri casuali. Il gruppo potrà scorgere in lontananza, o eventualmente anche incontrare da vicino, una misteriosa figura vestita con un saio verdastro. Se avvicinata, si qualificherà come un eremita che vive in questa parte della foresta, dalla quale tutti si tengono lontani a causa delle dicerie e superstizioni che circondano il luogo. In realtà l'eremita altri non è che Haznel camuffato, il quale è al corrente del perché il gruppo si stia dirigendo verso il castello ed è deciso ad impedire che i PG riescano nei loro intenti. Cercherà di farsi passare per un soggetto un po' tocco ma tutto sommato innocuo, borbottando frasi sconclusionate e ripetendo gesti ossessivi e compulsivi. Non metterà in atto comportamenti ostili a meno che non sia provocato ma tenterà di carpire quante più informazioni possibili sulle intenzioni del gruppo, fingendo di metterlo in guardia dai pericoli rappresentati dalle creature che infestano il luogo. Dopo un po', mormorando altre frasi disconnesse se ne andrà per precedere il gruppo alle rovine, dove lo terrà d'occhio e preparerà un'imboscata.

Le rovine di Castel Silvermist

Una volta giunti in prossimità delle rovine leggete ai giocatori il testo nel riquadro seguente:

Il sentiero che state seguendo si snoda nella foresta, inerpicandosi su uno scosceso sperone di roccia sopra il quale torri in rovina e sezioni dei muri di un'antica fortezza si protendono come dita avvizzite verso il cielo. Intorno a voi un odore di morte e desolazione pervade l'aria.

Le grigie pietre del castello assumono un'aria spettrale e malvagia perfino in pieno giorno. Anche la vegetazione che vi cresce in mezzo ha un'aria malata e morente.

Fate riferimento alla mappa n. 5 ("Castel Silvermist") le cui aree sono descritte più avanti nella sezione. Finché il gruppo si troverà all'interno delle rovine, effettuate un controllo per incontri casuali ogni 3 turni tirando un d% sulla tabella 1. In alcune aree sono previsti degli incontri programmati o è specificatamente richiesto un tiro per incontro casuale. Gli incontri casuali sono dettagliati di seguito.

Tabella 1: incontri casuali a Castel Silvermist

Tiro %	Incontro o evento	Q.tà
01-25	Ghast – vedi (1)	2d4
26-40	Serpente a sonagli gigante – vedi (2)	1d4
41-50	Visione del passato * – vedi (3)	1
51-60	Rovo guardiano – vedi (4)	2d6
61-70	Viverna – vedi (5)	1
71-75	Necrospettro * - vedi (6)	1
76-80	Zombi ju-ju/Signore degli Zombi – vedi (7)	2d4/1
81-00	Nessun incontro	–

* Questo incontro avviene solo in aree coperte o di notte. Ripetere il tiro se i PG si trovano di giorno in una zona all'aperto o priva di soffitti.

Descrizione degli incontri casuali

(1) I PG avvertono una terribile puzza di cadavere in decomposizione. Orrende creature umanoidi dotate di denti aguzzi e una lunga lingua pendente li osservano con aria malefica e uno sguardo di lucida intelligenza.

Ghast(2d4) [All CM, Mov 45 m (15 m), CA 4, DV 4, pf 18, tpcCA0 16, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d8 + paralisi (morso), TS G4, Mor 9, PX 190].

Il loro morso paralizza per 2d4 turni a meno che la vittima non riesca in un tiro salvezza. La paralisi funziona anche contro gli elfi. Emanano un orrendo tanfo di decomposizione e ogni creatura entro 3 m deve fare un tiro salvezza contro veleno o si sente male per la nausea, subendo una penalità di -2 ai tpc. Sono immuni a protezione dal male a meno che con l'incantesimo non sia sparsa della polvere di ferro. Subiscono il doppio delle ferite dalle armi contundenti di ferro massiccio, come le mazze. Come tutti i non morti, sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi charme, sonno, blocca persona e blocca mostri, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite.

(2) Effettuate un tiro per la sorpresa con penalità di -2 (il serpente è mimetizzato e silenzioso). Se sorpresi, i PG saranno attaccati dal grosso serpente (lungo 3,6 m). In caso contrario udiranno il sonaglio e vedranno il serpente uscire e prepararsi all'attacco.

Serpente a sonagli gigante (1) [All N, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 4, pf 28, tpcCA0 16, Att 2, Fer 1d4 + veleno/1d4 + veleno (morsi), TS G2, Mor 8, PX 135].

Questo serpente è talmente veloce da mordere due volte per round. Il primo attacco viene fatto all'inizio del round e il secondo alla fine. Il suo morso è velenoso, e la vittima deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno o muore dopo 1d6 turni.

(3) Davanti agli occhi dei PG si manifestano delle apparizioni eteree che sembreranno ignare della loro presenza. Le apparizioni sono scene di vita del passato dei Silvermist. Il master può descriverle liberamente prendendo spunto dalla storia personale di Haznel e dalle cronache sul casato Silvermist (vedi appendice A: PnG principali).

(4) Vedi l'appendice C: nuovi mostri, divinità, demoni e incantesimi per la descrizione completa. Effettuate un tiro per la sorpresa con penalità di -2 (i rovi sono mimetizzati e silenziosi). Se sorpresi, i PG vedranno delle masse di vegetazione prendere la forma di un cane ed attaccare. Altrimenti potranno vedere in anticipo i rovi e prepararsi al combattimento.

Rovi guardiani (2d6) [All N, Mov 9 m (3 m), CA 4, DV 4, pf 18, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d4+1 (morso), TS G2, Mor 12, PX 135].

Se colpiscono con il primo attacco, si avvolgono intorno alla vittima infliggendo 3d4 ferite supplementari.

(5) Se l'incontro avviene nelle aree esterne al perimetro delle rovine o nell'area 2 (cortile), la viverna attaccherà in picchiata cercando di sorprendere i PG (-1 al tiro per la sorpresa). Se avviene nelle aree 4, 8 o 7 i PG saranno entrati nella tana della viverna, disturbandola. La viverna custodisce nella sua tana 2.300 mo, tre gemme da 50 mo ognuna, una **cotta di maglia +1**, una **pergamena con incantesimi** dei chierici che contiene *parlare con i morti*, *colpo infuocato*, *rianimare*, *espiazione* e una **pozione della guarigione potenziata**, contenute in una vecchia tunica logora.

In qualsiasi altra area ripetete il tiro. Questo incontro può avvenire una sola volta, per le successive trattatelo come "Nessun incontro".

Viverna (1) [All CM, Mov 27 m (9 m) o volo 72 m (24 m), CA 3, DV 7, pf 48, tpcCA0 13, Att 2, Fer 2d8 (morso), 2d8 + veleno (pungiglione), TS G4, Mor 9, PX 1.140].

Una creatura trafitta dal pungiglione muore all'istante, a meno che non riesca in un tiro salvezza contro veleno.

(6) Un improvviso gelo scende nella stanza e le luci si fanno più fioche ed esitanti. La forma eterea di un uomo/donna in abiti eleganti si materializza davanti ai PG con il volto deformato in una maschera di odio e malvagità.

Necrospettro (1) [All CM, Mov 45 m (15 m) o volo 90 m (30 m), CA 2, DV 6, pf 42, tpcCA0 14, Att 1, Fer 1d8 + risucchio di energia (tocco), TS G6, Mor 11, PX 1.070].

Il tocco gelido di questo non morto provoca un risucchio di energia: quando una vittima viene colpita, subisce 1d8 ferite e perde due livelli di esperienza o 2 DV, e tutti i vantaggi che dipendono da essi. Dopo il risucchio di energia, un personaggio ha il minimo di punti esperienza necessari per il suo nuovo livello. Se un personaggio viene ridotto a 0 livelli, muore e risorge dopo 24 ore come un necrospettro asservito a quello che l'ha ucciso. L'essenza incorporata di un necrospettro è immune alle armi normali, comprese quelle d'argento. Inoltre, come tutti i non morti, è immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma è vulnerabile all'acqua sacra, che gli infligge 1d8 ferite.

(7) Vedi l'appendice C: nuovi mostri, divinità, demoni e incantesimi per la descrizione completa. I PG percepiscono un odore di putrefazione e nugoli di mosche iniziano a sciamare. I PG devono fare immediatamente un tiro salvezza contro veleno per evitare di cadere vittime del tanfo di morte del signore degli zombi (vedi l'appendice C per le conseguenze in caso di fallimento del TS). Possono udire una voce roca e spettrale ordinare a qualcuno di attaccare, poi vedranno delle figure dalle fattezze umane avanzare lentamente. Non effettuate un tiro per la sorpresa. Gli zombi ju-ju sono sotto il comando del signore degli zombi e possono mettere in atto delle strategie: tenteranno di accerchiare i PG e di isolare quelli più inermi. Il signore darà loro istruzioni in tal senso. Se l'incontro avviene nell'area 9 il signore degli zombi avrà il massimo dei punti ferita e richiamerà altri 1d4+2 zombi ju-ju che arriveranno in 1d8 round.



Signore degli zombi (1) [All NM, Mov 18 m (6 m), CA 6, DV 6, pf 37, tpcCA0 14, Att 2, Fer 2d4/2d4 (pugni), TS G6, Mor 6, PX 820].

Tutti gli zombi nella sua visuale devono obbedire ai suoi comandi mentali. Una volta al giorno può animare i morti, ma questo potere può essere usato anche sugli esseri viventi, a patto che abbiano meno DV del mostro. Se la vittima fallisce un tiro salvezza contro morte, viene uccisa e si trasforma in uno zombi sotto il controllo del signore. Come tutti i non morti, è immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca*

mostri, ma è vulnerabile all'acqua sacra, che gli infligge 1d8 ferite. Viene scacciato come se fosse un vampiro.

Zombi ju-ju (2d4) [All NM, Mov 27 m (9 m), CA 6, DV 3+12, pf 26, tpcCA0 14, Att 1, Fer 3d4 (pugno) o arma, TS G6, Mor 12, PX 135].

Sono più veloci e abili dei normali zombi, quindi tirano normalmente per l'iniziativa e colpiscono come mostri da 6 DV. La loro agilità gli permette di scalare pareti come un ladro (92% di probabilità di successo). Possono essere feriti solo dalle armi magiche e dagli incantesimi. Indipendentemente dal bonus, soltanto quelle da taglio infliggono il normale danno, mentre le armi da punta o contundenti causano solo la metà delle ferite. Come tutti i non morti, sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite. In più, sono immuni all'elettricità e all'incantesimo *dardo incantato*, e dimezzano automaticamente le ferite da fuoco. Gli zombi ju-ju sono considerati come se fossero creature da 6 DV sulla tabella "Scacciare i non morti", anche se la quantità di mostri scacciati viene determinata normalmente (3 DV per zombi).

Descrizione dell'area delle rovine

L'area delle rovine è cosparsa di macerie, rovi e vegetazione in tutte le parti esterne o scoperte. Questo riduce la velocità di movimento alla metà del normale.

L'area 9 è il posto dove cresce la radice di mandragola dei morti. In alcuni punti macerie e vegetazione impediscono il passaggio: a causa di questo non è possibile raggiungere l'area 9 aggirando esternamente il castello. Sulla mappa vengono segnati con un tratteggio i possibili percorsi che consentono di raggiungerla.

Molti soffitti sono crollati da tempo, del tutto o parzialmente. Le tre torri angolari e quella circolare (area 8) sono cave. Nella descrizione di ogni area è specificato lo stato dei soffitti, elemento che potrebbe condizionare alcuni incontri casuali.

1. Ingresso

Al centro della facciata in pietra grigia, due alte colonne sormontate da un arco disegnano quella che un tempo doveva essere la sede di un massiccio portone d'ingresso rinforzato di cui non v'è più alcuna traccia. Diverse sezioni del muro sono diroccate e le macerie giacciono nei dintorni. Buona parte delle due torri alle estremità della facciata è crollata lasciando una breccia che corre per tutta l'altezza. Rovi e vegetazione ricoprono quasi del tutto il terreno. Il luogo ha un'aria spettrale perfino alla piena luce del giorno.

Salvo quanto descritto non v'è null'altro qui. Dall'ingresso è visibile il cortile centrale, anch'esso invaso da rovi e disseminato di macerie. Fate partire da questo momento il conteggio dei turni per il controllo degli incontri casuali.

2. Cortile

Un grande cortile centrale si apre all'interno dello spazio delle mura perimetrali.

Macerie, vegetazione selvatica e rovi si trovano sparsi dappertutto, tracciando passaggi e sentieri a guisa di labirinto. Un basso edificio si trova nell'angolo a ridosso della torre di sudovest e un complesso più massiccio occupa quello della torre di nordovest. Una piccola costruzione è addossata al muro sul lato est, nel quale si apre una breccia. L'area a nordest è occupata dalla mole di una grossa fortezza, forse un tempo l'edificio principale. I resti di una grossa torre circolare si ergono ancora nel punto in cui una propaggine del muro est incontra la fortezza, collegando le due strutture. Il muro nord è parzialmente crollato nel centro, formando grossi cumuli di pietre.

L'accesso al cortile può avvenire dall'ingresso, dalla torre di sudest o dalle brecce nei muri est e nord. La breccia nel muro nord è uno dei possibili percorsi per raggiungere l'area 9, ma sotto i cumuli di macerie ha scavato la sua tana una grossa lucertola minotauro (vedi l'appendice C: nuovi mostri, divinità, demoni e incantesimi per la descrizione completa). La creatura è allerta in attesa di una preda, effettua un tiro per la sorpresa (1-4 su 1d6). La sua mole impedisce il passaggio, perciò deve essere sconfitta o messa in fuga. Il mostro è affamato e combatterà strenuamente per assicurarsi il pasto.

Lucertola minotauro (1) [All N, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 8, pf 51, tpcCA0 12, Att 3, Fer 2d6/2d6 (artigli), 3d6 (morso), TS G4, Mor 6, PX 1.060].

In combattimento, se ottiene un risultato di 20 naturale col dado sul tiro per colpire, azzanna la preda bloccandola tra le fauci e infliggendole automaticamente 3d8 ferite per round (ferimento continuo), e contemporaneamente può continuare a colpire con gli altri.

Nella tana della lucertola, accessibile percorrendo un tunnel alto 1,5 m e lungo una ventina, è possibile rinvenire quattro gemme del valore di 50 mo l'una, una corona ingioiellata del valore di 800 mo, una **pozione della crescita** e una **spada +3**.

3. Complesso della torre sudovest

Il soffitto di questa costruzione poggia ancora miracolosamente integro sulle travi rose dal tempo e dalle intemperie. Vecchie casse e botti di legno giacciono sfasciate e sparpagliate dappertutto, il contenuto disperso ormai da tempo. Alcuni grossi sacchi sono appoggiati lungo il muro sud. Questa stanza era probabilmente adibita a magazzino. Due porte si trovano sui muri nord ed est mentre una terza porta sul lato sud è sul muro angolare della torre.

Le porte sui muri nord ed est si aprono, anche se con fatica a causa dei cardini arrugginiti. La porta sul muro sud è bloccata a causa del legno gonfiatosi per l'umidità e le intemperie. Per poterla aprire è necessario un tiro per aprire porte. Dal lato esterno questa porta è celata da un cespuglio di rovi che cresce all'interno della torre diroccata. Per poterla scoprire in tal modo è necessario che un

personaggio la cerchi e superi un tiro per individuare porte segrete.

4. Caserma

Entrate in un ampio locale ad angolo confinante col perimetro della torre di nordovest. Il soffitto in questa stanza è parzialmente crollato; i resti di travi e assi marce sono precipitati sul pavimento in mezzo a cumuli di macerie e macchie di rovi. Un tavolaccio di legno giace fracassato al centro della stanza. Qua e là sono sparse vecchie stoviglie di latta arrugginite. Una grossa breccia si trova sul muro ovest. Due piccole porte conducono ad altrettante stanze sul lato est. Un'altra porta conduce verso la torre.

La breccia conduce all'esterno ma non è possibile raggiungere l'area 9 in questo modo a causa del grosso cumulo di macerie della torre nordovest.

La porta che conduce verso la torre rappresenta una delle possibili vie per raggiungere l'area 9. Tuttavia, la porta è chiusa a chiave e saldamente bloccata dal tempo e richiederà un tiro per aprire porte con modificatore di -3. Le porte sul lato est conducono alle stanze 4a e 4b.

4a. Dormitorio delle guardie

Questa stanza conserva ancora il soffitto. Sul muro sud c'è una porta che conduce verso il cortile (area 2). Una fila di letti sfondati è allineata lungo il muro nord. Cinque cadaveri sono riversi sui letti e sul pavimento. Si tratta di zombi ju-ju e si animano non appena qualcuno entra nella stanza.

Zombi ju-ju (5) [All NM, Mov 27 m (9 m), CA 6, DV 3+12, pf 32, 27, 25, 21, 19, tpcCA0 14, Att 1, Fer 3d4 (pugno) o arma, TS G6, Mor 12, PX 135].

Sono più veloci e abili dei normali zombi, quindi tirano normalmente per l'iniziativa e colpiscono come mostri da 6 DV. La loro agilità gli permette di scalare pareti come un ladro (92% di probabilità di successo). Possono essere feriti solo dalle armi magiche e dagli incantesimi. Indipendentemente dal bonus, soltanto quelle da taglio infliggono il normale danno, mentre le armi da punta o contundenti causano solo la metà delle ferite. Come tutti i non morti, sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite. In più, sono immuni all'elettricità e all'incantesimo *dardo incantato*, e dimezzano automaticamente le ferite da fuoco. Gli zombi ju-ju sono considerati come se fossero creature da 6 DV sulla tabella "Scacciare i non morti", anche se la quantità di mostri scacciati viene determinata normalmente (3 DV per zombi).

4b. Armeria

Questa stanza conserva ancora il soffitto. Delle rastrelliere per armi sono allineate lungo tutto il muro perimetrale. Lance, picche, spade, mazzafrusti e balestre sono in parte ancora appesi e in parte sparsi sul pavimento assieme a corazze, cotte e scudi. Tutte le armi sono arrugginite e totalmente inservibili.

5. Cappella

Il soffitto a volta di questo edificio resiste ancora. Nell'angolo sudest una grossa breccia coinvolge parte del muro perimetrale a cui si trova addossato. Sul muro ovest si trova un portone rinforzato con borchie in bronzo. In prossimità del muro est, al centro, si trova un altare di pietra. Le pareti erano un tempo decorate con dipinti e bassorilievi di cui ormai rimangono poche consunte tracce. Questo luogo doveva essere un piccolo tempio o una cappella.

Dietro all'altare, sul lato rivolto verso il muro, c'è un piccolo scompartimento chiuso da una porticina di metallo arrugginito. All'interno si trova una statuetta d'oro del valore di 400 mo. La chiave è andata persa da tempo. Può essere scassinato con una penalità appropriata dovuta allo stato della serratura, ma se viene aperto in questo modo un meccanismo all'interno, ancora perfettamente funzionante, fa partire un dardo che provoca 1d6+2 ferite.

6. Fortezza, piano terra

Questa stanza era l'anticamera di ingresso della fortezza interna al castello. Il soffitto resiste ancora alle ingiurie del tempo, sebbene le assi e le travi abbiano un'aria malsana e siano leggermente incurvate dal peso. Vecchi arredi poggiano ancora alle pareti e perfino qualche brandello di arazzo muffito è ancora visibile. Un grosso portone sul muro sud dà accesso dall'esterno a tutto il complesso. Altre due porte si trovano una sul muro ovest e un'altra sul muro nord, accanto all'angolo di nordovest.

La porta sul muro est conduce all'area 6a mentre quella sul muro nord conduce ad un lungo e largo corridoio, che dà accesso agli altri locali del pianoterra e in fondo al quale si trova una rampa di scale che, salendo verso est, conduce al primo piano.

6a. Sala da pranzo

Si tratta di un grande salone di 10 x 6 m al centro del quale si trova ancora un grande e robusto tavolo di quercia. Sedie un tempo finemente lavorate si trovano tutto intorno rovesciate e infrante, al pari di scaffali e credenze. Frammenti di ceramica e vetro costellano il pavimento. Solo una madia addossata sul muro ovest vicino all'angolo sudovest sembra ancora intatta.

Al suo interno c'è un prezioso servizio di argenteria del valore di 3000 mo. Una porta sul muro nord conduce all'area 6b ma è bloccata da macerie e vegetazione, e non è possibile aprirla o sfondarla. Effettuate una verifica per incontri casuali in questa stanza ignorando il risultato nel caso escano gli incontri (2), (4) e (5).

6b. Cucina

Questa stanza è accessibile solo dalla porta sul muro est, che è bloccata e necessita di un tiro per aprire porte. Se si tenta di distruggerla, ha CA 2 e 40 pf. La stanza è impraticabile e invasa dalle travi e dalle assi del soffitto, che sono crollate e bloccano completamente il passaggio verso la breccia sul muro ovest, oltre ad impedire l'apertura della porta sul muro sud.

7. Fortezza, piano rialzato

Una scala di marmo annerito sale fino all'inizio di un largo corridoio che si restringe e svolta verso sud dopo circa 7,5 m. Una porta si trova sul muro sud proprio a fianco della scalinata. L'intero angolo nordest del corridoio è crollato sulla sottostante area esterna della fortezza. In fondo al corridoio sud si apre un piccolo portoncino di legno ad arco.

La porta vicino alle scale conduce all'area 7a. La breccia nell'angolo nordest permette di accedere all'esterno verso l'area 9 ed è uno dei passaggi indicati sulla mappa. Data l'altezza è necessario calarsi con una corda oppure si può tentare di camminare sopra le macerie che formano una sorta di rampa di discesa. In tal caso c'è il 70% di probabilità che le macerie siano instabili e facciano cadere i personaggi che non superano una prova di Destrezza, provocando 2d6 ferite da caduta.

7a. Anticamera di ricevimento

Questa grande stanza doveva essere un'anticamera. Un tavolo di legno circolare roso dai tarli è posto al centro della stanza, circondato da sedie dall'imbottitura lacerata. Poltrone e divani muffiti sono posti nella zona sud della stanza proprio davanti ad un grande camino. Una libreria ancora piena di libri e tomi si trova addossata al muro ovest. La porta sul muro nord dà accesso al corridoio 7 mentre la porta sul muro ovest all'area 7b. La maggior parte dei libri della libreria è ormai marcia e illeggibile, ma frugando con attenzione può essere rinvenuto un libro di magia ancora in ottimo stato contenente i seguenti incantesimi da mago: *autocontrollo mnemonico*, *costrizione arcana*, *evoca segugio invisibile*, *immagine proiettata*, *nube mortale*, *tentacoli oscuri* (vedi l'appendice C: nuovi mostri, divinità, demoni e incantesimi per la descrizione completa di quest'ultimo).

Entro due round da quando i PG entreranno nella stanza una visione apparirà davanti ai loro occhi. Leggete il testo nel seguente riquadro:

Vedete comparire davanti a voi le figure incorporee di due uomini. Sembrano totalmente ignare della vostra presenza e si muovono nella stanza che, con vostra somma incredulità, sembra aver ritrovato i fasti e i colori di un tempo: una calda fiamma tremola nel camino illuminando le morbide poltrone e i divani di raso rosso che vi si trovano davanti. Uno dei due uomini, che sembrano impegnati in un'accesa discussione, ripone un libro nella libreria e si dirige verso il tavolo. Ha una corporatura imponente e un portamento fiero e nobile. L'altra figura, più esile e bassa, sta gesticolando animatamente ed è visibilmente in collera. Dopo alcuni secondi, si incammina verso l'uscita della stanza e di colpo vi accorgete che l'intera scena è svanita, tornando a lasciare il posto ai consunti resti di un tempo che fu.

Se i PG avranno incontrato l'eremita folle lungo la strada per il castello, fate effettuare loro una prova di Intelligenza: quelli che l'avranno passato potranno riconoscere nella figura più esile e arrabbiata una forte somiglianza con l'eremita. La visione mostra in effetti Haznel in gioventù discutere e litigare con il fratello, il Duca Florian V Silvermist.

7b. Stanza crollata

Il soffitto e i pavimenti di questa stanza sono rovinosamente crollati al pianterreno. La porta sul muro ovest è posta a livello del pianterreno e un tempo si accedeva da qui ai locali dell'ala est. Ora le rovine dei piani soprastanti rendono il passaggio impraticabile. La porta sul muro est è posta invece all'altezza del primo piano e dà sulla stanza 7a.

8. Torre Est

La grande torre circolare ad est sventa ancora tra le rovine del castello. Dal suo interno sembra di trovarsi in una grossa canna fumaria che si eleva verso il cielo sopra di voi. I muri anneriti di fuliggine e i solai dei vari piani ormai scomparsi sono chiari segni del terribile incendio che deve aver divorato la struttura. Il lato sud del muro perimetrale è parzialmente crollato, aprendo una grossa cicatrice per tutta la sua altezza. I resti di una rampa di scale che si inerpicava a chiocciola lungo il perimetro interno sono ancora visibili, a tratti crollati o interrotti da brecce. La base di una di queste sezioni ancora presenti parte vicino alla porta ovest e conduce verso un portoncino ad arco a nord, posto diversi metri più in alto.

La scala circolare conduce al portoncino posto in fondo al corridoio sud dell'area 7, che si trova a 5 m dal suolo. È una delle possibili vie che consentono di giungere all'area 9 passando per l'area 7. La scala può reggere un peso non superiore ai 100 kg e può essere percorsa in sicurezza da creature umanoidi di taglia media, se queste procederanno una alla volta. In caso di un peso superiore, fino a 150 kg esiste il 60% di probabilità che la scala crolli provocando a chi vi trova sopra da 1d6 o 2d6 ferite, in base all'altezza da cui avverrà la caduta. Oltre i 150 kg di peso la scala non reggerà.

9. Cimitero

Una cancellata di metallo arrugginita e in alcuni punti parzialmente divelta, sormonta un basso muretto che delimita l'area del cimitero retrostante il castello. Il vecchio cancello imperniato sui cardini ormai consunti e rugginosi si è parzialmente aperto. In mezzo a frammenti di macerie sparsi ovunque e vegetazione selvatica si possono intravedere le schiere ordinate di lapidi marmoree. Il terreno fra le tombe, in alcuni punti è parzialmente smosso. Un mausoleo nell'angolo sudest è chiuso da un pesante cancello ma il muro perimetrale presenta delle brecce. All'interno vi è un'unica tomba chiusa da una lastra di alabastro. Anche in pieno giorno il luogo emana un'aura sinistra.

Alcune lapidi sono rotte o consumate dal tempo e le incisioni sono parzialmente o del tutto illeggibili. Altre sono ancora intere ed è possibile leggere i nomi di diversi membri della famiglia Silvermist e congiunti. Le più antiche e sembrano risalire a molti secoli prima.

Un attento esame del terreno rivela terra parzialmente smossa in corrispondenza di diverse tombe: gli zombi ju-ju che infestano quest'area si nascondono nel terreno e sorgono al comando del loro signore (vedi più avanti). Si possono anche notare le radici di mandragola dei morti crescere in mezzo alla vegetazione e ai rovi.

La tomba nel mausoleo reca il nome di "Sebastien Silvermist il Saggio Salvatore". In effetti Haznel (come descritto nella sua storia, vedi appendice A: PnG principali) inscenò la propria morte dando le sue sembianze ad un povero disgraziato dopo averlo incantato in modo tale da convincerlo di essere Sebastien, poi lo avvelenò per simulare la morte a seguito del lento declino di una malattia. Tentò quindi successivamente di rianimarlo come zombi, ma qualcosa andò storto e ottenne invece un signore degli zombi, che pose qui a guardia del cimitero riempiendolo poi di altre orrende creature non morte ai suoi ordini. Il signore degli zombi si troverà qui nascosto dentro alla sua tomba che può scoperciare senza sforzo in 1 round. Se non sarà incontrato a seguito del verificarsi dell'incontro casuale (7) in quest'area, sarà consapevole della presenza dei PG dal momento in cui entreranno nell'area del cimitero e preparerà un'imboscata. Haznel starà osservando, non visto, da lontano la scena. Dopo il primo round dall'ingresso dei PG nell'area, saranno attaccati da sei rovi guardiani mimetizzati in mezzo alla vegetazione (effettuate un controllo per la sorpresa). Questo attacco avrà il solo scopo di distrarli e permettere agli zombi ju-ju nascosti nel terreno di sorgere al comando del loro signore e attaccare. Ci sono 1d4+2 zombi che potranno raggiungere i PG in 1d8 round.

Rovi guardiani (6) [All N, Mov 9 m (3 m), CA 4, DV 4, pf 27, 23, 22, 20, 18, 15, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d4+1 (morso), TS G2, Mor 12, PX 135].

Se colpiscono con il primo attacco, si avvolgono intorno alla vittima infliggendo 3d4 ferite supplementari.

Signore degli zombi (1) [All NM, Mov 18 m (6 m), CA 6, DV 6, pf 48, tpcCA0 14, Att 2, Fer 2d4/2d4 (pugni), TS G6, Mor 6, PX 820].

Il suo tanfo di morte è così opprimente che, quando un personaggio si avvicina entro 30 m per la prima volta, deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno per evitare di subire uno degli effetti seguenti – 1: *raggio dell'indebolimento*; 2: *causa malattia*; 3: -1 alla Cos*; 4: -2 a For, Des, Car e tpc*; 5: incapacità di agire per 1d4 round a causa di nausea e vomito; 6: il PG muore e diventa uno zombi sotto il controllo del signore degli zombi (le conseguenze indicate con un * possono essere annullate istantaneamente con *cura malattia* oppure scompaiono dopo 1d3 settimane di riposo assoluto). Tutti gli zombi nella sua visuale devono obbedire ai suoi comandi mentali. Una volta al giorno può animare i morti, ma questo potere può essere usato anche sugli esseri viventi, a patto che abbiano meno DV del mostro. Se la vittima fallisce un tiro salvezza contro morte, viene uccisa e si trasforma in uno zombi sotto il controllo del signore. Come tutti i non morti, è immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma è vulnerabile all'acqua sacra, che gli infligge 1d8 ferite. Viene scacciato come se fosse un vampiro.

Zombi ju-ju (1d4+2) [All NM, Mov 27 m (9 m), CA 6, DV 3+12, pf 26, tpcCA0 14, Att 1, Fer 3d4 (pugno) o arma, TS G6, Mor 12, PX 135].

Sono più veloci e abili dei normali zombi, quindi tirano normalmente per l'iniziativa e colpiscono come mostri da 6 DV. La loro agilità gli permette di scalare pareti come un ladro (92% di probabilità di successo). Possono essere feriti solo dalle armi magiche e dagli incantesimi. Indipendentemente dal bonus, soltanto quelle da taglio infliggono il normale danno, mentre le armi da punta o contundenti causano solo la metà delle ferite. Come tutti i non morti, sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite. In più, sono immuni all'elettricità e all'incantesimo *dardo incantato*, e dimezzano automaticamente le ferite da fuoco. Gli zombi ju-ju sono considerati come se fossero creature da 6 DV sulla tabella "Scacciare i non morti", anche se la quantità di mostri scacciati viene determinata normalmente (3 DV per zombi).

Una volta sconfitti gli zombi e i rovi guardiani, sarà possibile per Padre Wehn procedere alla raccolta della radice di mandragola, che richiederà 1d10 round per ogni tubero. Potrà tentare di farlo anche durante il combattimento, ma l'attività lo impegnerà di tutto impedendogli di poter aiutare il gruppo ed esponendolo a possibili attacchi se non sarà adeguatamente protetto. In caso di attacco mentre sarà impegnato nella raccolta, l'avversario godrà di un bonus di +3 al tpc per il primo attacco.

Se i PG riusciranno a consentire a Padre Wehn di raccogliere con successo la mandragola, riconoscerete come premio 3.000 PX aggiuntivi ad ognuno di loro. Se non riusciranno nella missione principale ma usciranno vivi e porteranno fuori sano e salvo Padre Wehn, riconoscerete solamente 500 PX ad ognuno. Se padre Wehn dovesse perire non riconoscerete loro PX aggiuntivi. L'avventura dovrà essere svolta con le dovute variazioni, venendo a mancare un PnG importante. Per l'evento 3, nella relativa sezione sarà riportata un'indicazione per il master su come procedere senza la presenza di Wehn.

In caso di pieno successo della missione Padre Wehn, proporrà al gruppo di fare tappa sulla strada del ritorno a Villa Silvermist, proseguendo verso sudovest lungo la strada che conduce dalle rovine del castello alla Villa. Insisterà per voler dare la buona notizia al Conte e, con l'occasione, presentargli gli avventurieri che hanno reso possibile la cosa. Se i PG saranno d'accordo, proseguite con la prossima sezione "Villa Silvermist", altrimenti saltatela e fate giungere i PG a Galdford per la via che preferiranno.

Villa Silvermist

La dimora della famiglia Silvermist sorge a sudest del villaggio di Galdford, ai margini della Vecchia Palude. L'edificio è un cottage di campagna rustico disposto su due piani, con pareti in muratura di pietra e travature di legno, formato da due grosse ali disposte ad angolo retto. Intorno alla villa vi sono distese di campi coltivati e fattorie facenti parte della proprietà, che ne provvedono al sostentamento.

Valerien, VII Conte di Silvermist, accoglierà il gruppo con molto piacere, facendo accomodare i PG per un tè. Presenterà loro la sorella, Gillien, e se i PG porranno richieste in merito, parlerà loro del misterioso male che ha colpito la figlia restando sul vago e sostanzialmente confermando quanto già Padre Wehn ha già esposto ai PG, ovvero che una malattia non curabile è la causa delle sofferenze della poveretta.

Sospirando, descriverà la figlia come una ragazzina dolce e spensierata, sempre allegra, il cui sorriso è stato spento da questa triste disgrazia. Non permetterà loro di vedere la figlia, adducendo vari motivi (il timore che la malattia sia contagiosa, lo stato della giovane, ecc.; il master è libero di trovarne altri): manterrà sempre un contegno cortese ma fermo, a meno che i PG non si comportino in maniera inappropriata. Se i PG, dopo essere stati al castello (in particolare se avranno assistito a delle visioni), vorranno sapere qualcosa di più relativamente alla storia del casato, ne narrerà per sommi capi la storia (esposta nell'introduzione all'avventura e narrata nel background di Haznel), tacendo però sul particolare del tradimento perpetrato dal proprio antenato e sulle conseguenze che tale gesto ha avuto sulla famiglia. L'argomento è sempre stato fonte di vergogna e i Silvermist non ne hanno mai parlato volentieri. Valerien si limiterà a raccontare di una serie difficoltà finanziarie e sfortune varie (es, carestie, pestilenze, guerre, ecc.) che secoli addietro hanno colpito il casato e le sue terre, costringendo i Conti ad abbandonare il castello atavico stabilendosi nell'attuale dimora. Una volta che si saranno congedati dal Conte, i PG potranno tornare a Galdford imboccando la strada in direzione nordovest.

Descrizione delle stanze della villa

L'interno della villa viene descritto in questo paragrafo, anche se non è indispensabile per il primo incontro con il Conte, il quale si svolgerà tra l'ingresso e la sala da tè o di ricevimento. Fate riferimento alla mappa n. 6 ("Villa Silvermist") e alle descrizioni qui riportate ogni volta che i PG avranno occasione di recarvisi all'interno. Le descrizioni riportate sono sintetiche ed è eventualmente compito del master approfondirle o variarle a proprio piacimento, a seconda di ciò che potrebbero voler fare i giocatori. Non è infatti indispensabile che la villa sia esplorata e di certo il padrone di casa non accoglie volentieri visitatori, tuttavia, se i PG si trovassero ad esplorarla, magari con azioni furtive o altri mezzi, potrebbe essere l'occasione per infittire la trama con qualche incontro o indizio seminato ad arte. Nelle zone dove è possibile che vi siano degli incontri, a seconda delle condizioni, viene specificato quali.

1. Salone d'ingresso

La grande sala d'ingresso è decorata con una boiserie e carta da parati alle pareti. Due finestre ai lati del portone di ingresso illuminano l'ambiente. Due scalinate addossate alle pareti est e ovest salgono verso altrettanti pianerottoli, dai quali proseguono svoltando ad angolo retto verso un ballatoio centrale posto a livello del piano superiore. Due porte sulle pareti est e ovest poste prima della base delle scalinate conducono alle rispettive ali della villa. Sulla parete nord si trova un grosso portone di legno a due battenti,

mentre sulla parete sud è posto il portone di ingresso. Il soffitto della stanza raggiunge i 6 m di altezza nel punto più alto, dove sono visibili le grosse travi che sorreggono il tetto spiovente della magione.

2. Sala di ricevimento

Questo ampio salone è illuminato da due grandi finestre poste sulla parete nord. Sulla parete ovest si aprono due porte, mentre un grosso portone a due battenti si trova al centro del muro sud. La stanza è arredata con tavoli rotondi di pregiata fattura, circondati da morbide poltrone. Un grande camino è posto al centro del muro est e davanti ad esso si trova un elegante divano. Diversi quadri di paesaggi e ritratti sono appesi alle pareti e un grande arazzo sopra il camino è ricamato con scene di caccia. Un passaggio segreto celato nella parete di fondo del camino conduce alla stanza 13.

3. Salotto da tè

Un elegante salottino è arredato con un tavolo, alcune poltrone e un divano posti nel centro. Su una credenza addossata alla parete nord fa mostra di sé un servizio da tè in porcellana (valore 500 mo). Una grande finestra si trova sulla parete sud. Tre porte si aprono su questa stanza, una sulla parete nord vicino all'angolo nordovest, una sulla parete ovest e una sulla parete est.

4. Sala da pranzo

Questa stanza larga 5 m e lunga 11 è una grande sala da pranzo. Al centro campeggia un lungo tavolo rettangolare, con numerose sedie di legno intagliato poste tutto intorno. Tre grandi finestre si trovano sulle pareti sud e ovest. Un camino è posto fra le due finestre della parete ovest, sormontato da un arazzo raffigurante un grande banchetto. Una porta si trova sulla parete nord e due porte sono poste una nella parte nord e una nella parte sud della parete est. Credenze, madie e armadi sono addossati a tutte le pareti. Due grandi candelieri pendono al centro del soffitto, uno nella zona nord e uno in quella a sud della stanza.

5. Cucina

Al centro di questa stanza di 4 x 9 m si trovano diversi grossi tavolacci pieni di vivande da preparare. Padelle, mestoli e ogni sorta di utensili da cucina sono appesi lungo tutte le pareti. Mensole e dispense sono allineate nella parte sud e nord della stanza piene di vasi, casse e sacchi. Al centro della parete est si trova un ampio focolare, con diverse pentole e calderoni agganciati alla parte superiore con grosse catene. Una porta si trova al centro della parete ovest e una è invece posta nella parte settentrionale della parete est. Qui sono presenti di giorno 1d3 persone fra inservienti, garzone e cuoco.

6. Dispensa

Questa stanza è arredata con scaffali allineati lungo tutta la parete. Gli scaffali contengono sacchi di fagioli secchi, cereali, botti di birra, carne secca, conserve, composte e altre vivande.

7. Biblioteca

Una lunga scaffalatura piena di libri di ogni tipo corre lungo tutte le pareti della stanza. Su ogni lato, una scala a pioli di metallo scorre su una guida permettendo di raggiungere i volumi posti più in alto. Un grosso candeliere pende dal soffitto. L'unica porta si trova sul muro est. Al centro della stanza, sopra un tappeto ricamato, è posto un tavolo da lettura rettangolare. Sul tavolo si trova un candelabro d'oro (valore 400 mo) e un volume aperto che tratta di filosofia. I volumi della biblioteca trattano di vari argomenti (botanica, religioni, storia, araldica, geografia). Un'attenta ricerca fra i tomi non porterà a scoprire nulla di interessante ma permetterà di notare la mancanza di un volume della serie intitolata "Cronache del Ducato Meridionale", il tomo XXVII. Questo libro può essere rinvenuto nella camera di Gilly. Sotto al tappeto, nel punto contrassegnato con una "x", è celata una botola che dà accesso ad un angusto tunnel sotterraneo (indicato con un tratteggio sulla mappa): il passaggio conduce alla base della scalinata dell'area 10a.

8. Studio privato

Quest'ampia stanza è arredata sobriamente come uno studio. Un grande scrittoio finemente intarsiato con una sedia è posto al centro. Una poltrona e un divano si trovano rispettivamente nell'angolo sudest e lungo il muro nord. Una porta si trova sul muro est e una grande finestra sul muro ovest illumina per bene la stanza. Durante il giorno o nelle ore serali c'è un 40% di probabilità che Valerien si trovi qui.

9. Sala delle opere d'arte

In questo grande salone fanno bella mostra di sé ritratti e dipinti di famiglia. Statue di marmo bianco a grandezza naturale sono poste nei quattro angoli della stanza. Su alcuni piedistalli sparsi qua e là si possono trovare sculture di dimensioni più piccole (valore complessivo 1500 mo, peso 75 kg) e statuette d'oro (valore complessivo 5000 mo, peso 50 kg). Una porta si trova sul muro ovest e una grande finestra sul muro est. Se qualcuno dei PG ha assistito alla visione nell'area 7a delle rovine di Castel Silvermist, potrà riconoscere in uno dei dipinti le figure dei due uomini uno a fianco all'altro. Se i PG avranno avuto modo di incontrare o intravedere Haznel, anche camuffato da eremita, potranno riconoscerne una vaga somiglianza con una prova di Intelligenza superata.

10. Camera della servitù (maschile)

Una porta si trova sul muro ovest e una piccola finestra sul muro dal lato opposto. Quattro semplici letti sono allineati sulle pareti nord e sud, ciascuno affiancato da un piccolo comodino. Un armadio contenente indumenti maschili è addossato all'angolo nordovest. In ciascun comodino si possono trovare 1d6 mo, 2d8 ma e 1d2x20 mr, oltre a varie cianfrusaglie. La notte dormono qui il cuoco, due inservienti e un garzone addormentati.

10a. Passaggio segreto

Quest'intercapedine nasconde il passaggio che conduce all'esterno della villa, usato da Anisha e Haznel per andare e venire segretamente. Una porta segreta è celata in una sezione di boiserie nel muro del corridoio dell'ala est e si

apre su un piccolo pianerottolo. Da qui, una scala metallica a pioli incastonata nel muro sale lungo la parete in direzione dell'area 22, mentre una rampa di gradini scende verso il basso. Alla base della rampa si trovano due tunnel: uno che prosegue in direzione est all'esterno della casa e uno in direzione nord verso la stanza 7. Gilly è a conoscenza di questo passaggio e delle sue diramazioni, mentre il fratello ne ignora l'esistenza.

11. Camera della servitù (femminile)

La descrizione è simile a quella della stanza 10, eccetto che per l'armadio contenente vesti e indumenti da donna e una piccola cassapanca accanto all'armadio piena di biancheria da letto. Sotto alla biancheria è possibile rinvenire un sacchetto con gioielli da donna per un valore di 150 mo: una delle cameriere li sta sottraendo di nascosto dalla camera di Gilly. La notte dormono qui le due cameriere, la governante e la domestica.

12. Camera del maggiordomo

La stanza è simile alla 10 ma vi si trovano un armadio e un singolo letto, più elegante e spazioso, addossati alla parete nord, un tavolino accostato alla parete sud e un lavabo con specchio nell'angolo nordovest. Gli abiti nell'armadio sono di buona fattura ed eleganti. In un cassetto del tavolino si trovano 40 mo, 30 me e 80 mr. Questa è la camera del maggiordomo che sovrintende alla servitù della casa: si troverà qui di notte, eventualmente (30% di probabilità) in compagnia dell'infermiera di Anisha che risiede nella stanza 19.

13. Ripostiglio

Questa grande stanza è piena di cianfrusaglie e paccottiglia di ogni tipo, molte delle quali impolverate. Una porta si apre sul muro est, mentre dietro ad un vecchio scaffale addossato alla parete ovest si cela il passaggio segreto dietro il camino dell'area 2. Lo scaffale è fissato alla sezione di parete mobile che ruota su dei cardini.

14a. Scala verso il piano superiore

Una porta si apre su un piccolo pianerottolo di 1 mq. Da qui una rampa di gradini sale al piano superiore, consentendo un rapido accesso per la servitù agli appartamenti privati.

14b. Scala verso il seminterrato

Una porta si apre su un piccolo pianerottolo di 1 mq. Da qui una rampa di gradini scende verso il basso.

15. Seminterrato

Una rampa di scale nell'angolo nordovest scende in questo locale sotterraneo dal soffitto a volta, parzialmente ingombro di suppellettili impolverate. Due portoncini ad arco si trovano uno sulla parete est e uno su quella a sud.

16. Cantina

In questa stanza dal soffitto a volta, cinque grosse botti sono allineate lungo la parete est e contengono vino e birra prodotti nella tenuta. Sul lato ovest si apre l'unica porta e

una rastrelliera contiene diverse bottiglie di vino ordinatamente allineate.

17. Deposito attrezzi

Questa stanza quadrata di 4 m di lato è piena di attrezzi di vario tipo: attrezzi agricoli, seghe, martelli, roncole, forconi, vanghe e badili. L'unica porta è sulla parete nord.

18. Nursery

Questa stanza è illuminata da una grande finestra sulla parete est e ha una porta sul muro ovest. È arredata con una culla, un lettino, un piccolo tavolino e molti giochi da bambino. Bambole di porcellana finemente lavorate (valore complessivo 800 mo) sono allineate su mensole, comodini e praticamente ogni spazio utile.

19. Stanza dell'infermiera di Anisha

Questa stanza è arredata con un letto, un armadio, un comodino e una cassapanca. L'infermiera addetta alla cura di Anisha risiede qui. Di giorno c'è una probabilità del 20% che si trovi qui, altrimenti sarà nell'area 22 al capezzale di Anisha. Di notte può essere trovata qui o nella stanza del maggiordomo (vedi area 12).

20. Salotto di relax

L'unica porta che dà accesso a questa stanza si apre sul muro est. Si tratta di un elegante salotto con due divani imbottiti posti attorno ad un tavolo nel lato nord della sala. Sul lato sud diversi dipinti di fiori e piante sono appesi alle pareti e uno scaffale con alcuni libri è addossato alla parete ovest nella parte meridionale. I libri sono per lo più di racconti epici e cavallereschi e non hanno alcun valore. Gillien potrebbe trovarsi qui nelle ore serali o pomeridiane (probabilità del 30%).

21. Camera da letto di Gillien

Si tratta di una lussuosa camera da letto. Una grande finestra domina al centro della parete ovest, cinta ai lati da un pesante tendaggio cremisi. Un letto a baldacchino a due piazze si trova accostato alla parete sud, magnificamente addobbato da tende di raso color porpora. Un grande armadio guardaroba è posto nell'angolo nordovest, addossato alla parete nord. Accanto ad esso si trova un comò con specchiera. Su un lato della porta posta sul muro est si trova un lavabo con una brocca. Questa è la camera da letto di Gillien, che si troverà qui di notte o (20% di probabilità) nelle ore serali. L'armadio è zeppo di abiti da donna eleganti e ricercati: sono vestiti realizzati da sarti su misura e possono valere anche 200 mo l'uno (a discrezione del master stabilire quanti). Il comò è pieno di biancheria e suppellettili da donna, ma in un doppio fondo di un cassetto può essere trovato il volume mancante dalla biblioteca (area 7). Il volume ha un segnalibro; se qualche PG dichiarasse l'intenzione di leggerlo, mostrategli l'indizio in appendice D: indizi per i giocatori – "Cronache del Ducato Meridionale".

22. Camera da letto di Anisha

Questa camera ha una porta sulla parete ovest e una grande finestra sulla parete est coperta da un pesante tendaggio verde, chiuso. Un letto affiancato da un comodino è posto

lungo il muro nord e un armadio e una cassapanca lungo il muro sud. L'armadio si trova nell'angolo contrassegnato con "x": in questo punto, celata da un fondo mobile all'interno dell'armadio, sbucca la scala a pioli che sale dall'area 10a. Questa è la camera da letto di Anisha, che può essere sempre trovata qui durante il giorno, addormentata o intontita dall'elisir. La stanza è chiaramente adibita all'assistenza di un malato, trovandosi sul comodino a fianco del letto panni, catini, tazze e diverse boccette contenenti infusi e oli aromatici. Gillien tenterà di fare in modo di non somministrare l'elisir ad Anisha: in tal caso, se trovata qui di giorno, starà solo fingendo di dormire e di notte approfitterà del passaggio segreto nell'armadio per uscire dalla casa.



22a. Bagno

Qui si trovano un lavabo con una brocca e un catino per le abluzioni. Una piccola finestra si trova sulla parete est e una porta su quella nord conduce all'area 22.

23. Guardaroba

Questa stanza ad angolo ha una porta sulla parete ovest e una finestra su quella est. Armadi e cassapanche contenenti abiti e biancheria femminile sono allineati lungo tutte le pareti. Un tappeto di velluto circolare si trova nel centro della stanza.

24. Salotto privato del conte

La porta sulla parete sud si apre su un semplice ma confortevole salotto. Una grande finestra sulla parete opposta illumina l'ambiente. Sul lato orientale, un tavolino rotondo è circondato da tre sedie imbottite, mentre un divano è collocato a ridosso del muro occidentale. A lato del divano, su un piccolo scaffale sono allineati alcuni libri: trattano di storia locale e araldica e non hanno particolare valore. Se non è stato già incontrato al pianoterra, Valerien si troverà (50% di probabilità) in questa stanza o in una tra le stanze 25 e 26, successivamente descritte.

25. Studio del Conte

Questa stanza, di dimensioni e configurazione simile all'area 24, è arredata come uno studio: uno scrittoio con un grande scranno imbottito si trova nella parte occidentale. Due sedie più piccole sono poste sull'altro lato dello scrittoio. Un grande armadio chiuso a chiave si trova addossato alla parete sud. Sul lato orientale in una vetrina fanno mostra di sé diverse sculture e manufatti pregiati (valore 1.200 mo) oltre ad una fila di piccoli volumi che trattano di diritto e legge (senza valore). In un cassetto della scrivania si può trovare un sacchetto con 130 mo, 45 me e cinque gemme del valore di 50 mo l'una.

26. Camera da letto di Valerien

Quest'ampia stanza è la camera da letto padronale dove dorme il Conte Valerien Silvermist. Due grandi finestre illuminano l'ambiente, posizionate sulla parete nord e sulla parete ovest. La porta di accesso si trova sul muro est che dà sul corridoio del primo piano. Un'altra piccola porta sul muro sud conduce all'adiacente stanza 26a. Un maestoso ed elegante letto a baldacchino è addossato alla parete sud, circondato da tendaggi di raso color porpora uguali a quelli che schermano le due finestre. Un armadio contenete eleganti vestiti da nobiluomo è allineato sulla parete confinante con l'area 25.

26a. Bagno

Qui si trovano un lavabo con una brocca e un catino per le abluzioni. Una piccola finestra si trova sulla parete ovest e una porta su quella nord conduce all'area 26.

27. Camera degli ospiti

Questa stanza presenta due finestre sulle pareti sud e ovest e una porta sulla parete est. È arredata con un grande letto nella parte nordest e una grossa cassapanca sotto la finestra sul lato sud.

Secondo evento: Rapimento

Questo evento avrà luogo il giorno successivo o un paio di giorni dopo che i PG saranno ritornati a Galdford, presumendo che sia mattino e i PG siano in giro per il villaggio o alla locanda. Leggete ai giocatori quanto segue, adattando opportunamente lo scenario in base al momento del giorno e del luogo in cui i PG si troveranno:

È una splendida mattinata luminosa e state oziando, godendovi il tepore del sole e osservando il piccolo ma operoso paese che è già in frenetico movimento: massaie intente a stendere i panni o fare provviste, garzoni che caricano e scaricano carri di merce e primizie, bambini che giocano rincorrendo per la strada polli e anatre. D'un tratto un grido stridulo rompe il brusio dei suoni di sottofondo: "Aiuto! Aiuto! Mia figlia! È scomparsa!" Molta gente attorno a voi interrompe immediatamente le proprie faccende e accorre in direzione della voce.

Chiedete ai PG se intendono recarsi a vedere cosa sia successo. Se non vorranno farlo, potrete in seguito farli informare dell'accaduto dal racconto da qualche paesano che starà spargendo voce o da qualche altro personaggio di

rilievo, che potrebbe anche tentare di coinvolgerli negli eventi successivi.

Se si recheranno subito in direzione della richiesta d'aiuto, avranno l'opportunità di svolgere una piccola indagine e partecipare all'eventuale ricerca della giovane scomparsa. In questo caso proseguite con il riquadro seguente:

Davanti ad una piccola casa in legno una donna, disperata, è circondata da un capannello di paesani. Con voce concitata ma rotta dalle lacrime, racconta l'accaduto indicando la propria abitazione: "Ho chiamato ripetutamente Deliha perché si alzasse e venisse ad aiutarmi a dar da mangiare al pollame. Quando ho visto che non arrivava sono andata alla sua stanza, sul retro e ho battuto diversi colpi sulla porta ma niente! Ho aperto e... il suo letto era vuoto...non c'era da nessuna parte!" Dopo un momento la donna riprende il racconto: "La finestra era sfondata... qualcuno è entrato e l'ha rapita! Mia povera Deliha!"

La donna, di nome Brianne, condurrà le persone che accorreranno alla sua richiesta, mostrando loro il luogo della sparizione. Fra queste sarà presente Balddas Cuthsyl. In effetti, la finestra della stanza è stata sfondata dall'esterno: sul davanzale e sul pavimento si trovano segni strascicati di fanghiglia di palude. Personaggi con l'abilità di seguire le tracce capiranno subito che si tratta di impronte irregolari, che non consentono di identificare il tipo di creatura che le ha lasciate. Tutti gli altri potranno provarvi con una prova di Intelligenza superata.

La conclusione più palese a cui salteranno i paesani, e probabilmente anche i PG, sarà che i rapitori sono provenienti dalla palude. Lasciate comunque modo di lavorare su varie ipotesi e congetture. Ad un certo punto, se non prenderanno iniziativa in tal senso i PG, Balddas o qualche altro presente, proporranno di organizzare una spedizione di ricerca e salvataggio. I PG saranno ben accettati nel gruppo soprattutto se fra di essi vi sarà qualcuno con l'abilità di seguire le tracce (diversamente verrà chiesto a Shane di unirsi alla spedizione). Se non vorranno prendervi parte, la spedizione tornerà diverse ore dopo o verso sera, decimata, in pessime condizioni e con i superstiti che, terrorizzati, racconteranno di aver affrontato terribili creature mostruose emerse letteralmente dalla palude. In caso partecipi, il gruppo potrà seguire le tracce lasciate dai rapitori. Il terreno che si estende tra Galdford e la palude è prevalentemente pianura erbosa, salvo che per il tratto attraversato dal Torrente Nebbia. Sarà necessaria un'ora di tempo e una prova di seguire le tracce (modificata opportunamente in base a terreno e condizioni) riuscita per ogni 2 km percorso (la palude dista circa 6 km dal paese). In caso di fallimento, la pista sarà momentaneamente persa e occorrerà mezz'ora di tempo per ritrovarla.

Se il gruppo sarà riuscito a seguire con successo la pista, giungerà dopo alcune ore al limitare della palude, dove le tracce si faranno ora più evidenti nel molle terreno fangoso: le strane impronte tracciano un percorso sinuoso attraverso zone di terreno stabile fra gli acquitrini della palude, che termina dopo 3 km presso la radura indicata sulla mappa n. 1 ("Contea di Glidewater per il master"). Si consideri un fattore di movimento dimezzato (o un tempo di percorrenza

doppio) rispetto al terreno normale per percorrere tale distanza. Effettuate almeno una o due verifiche per incontri casuali tirando sulla tabella 2 ed escludendo l'incontro 5 (ripetere il tiro).

Tabella 2: incontri casuali nella palude

Tiro %	Incontro o evento	Q.tà
1-20	Coccodrillo normale – vedi (1)	3d6
21-30	Tafano predatore – vedi (2)	1d4
31-40	Serpente, boa costrittore – vedi (3)	1
41-50	Rana gigante (3DV) – vedi (4)	2d6
51-60	Bhaal di palude – vedi (5)	1d4
61-65	Pianta carnivora – vedi (6)	1
66-70	Albero assassino – vedi (7)	1
71-100	Nessun incontro	

Descrizione degli incontri casuali

(1) I coccodrilli tenderanno un'imboscata al gruppo. Improvvisamente, quelli che sembrano degli innocui tronchi fuoriescono dall'acqua attaccando il gruppo.

Coccodrilli normali (3d6) [All N, Mov 27 m (9 m) o nuoto 27 m (9 m), CA 5, DV 2, pf 9, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d8 (morso), TS G1, Mor 7, PX 20].

(2) Un ronzio fastidioso si fa sempre più vicino, fino a trasformarsi in un suono assordante: enormi mosche calano sul gruppo a fauci spalancate.

Tafani predatori (1d4) [All N, Mov 27 m (9 m) o volo 54 m (18 m), CA 6, DV 2, pf 9, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d8 (morso), TS G1, Mor 8, PX 29].

(3) Vedi l'appendice C: nuovi mostri, divinità, demoni e incantesimi per la descrizione completa. Effettuate un tiro per la sorpresa: in caso il gruppo non sia sorpreso, un movimento attira l'attenzione di un membro del gruppo, che può vedere il grosso serpente calarsi da un albero e aggredire un bersaglio scelto a discrezione del master. In caso il gruppo sia sorpreso, si potrà udire un forte tonfo e un urlo subito soffocato.

Boa costrittore (1) [All N, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 6+1, pf 38, tpcCA0 13, Att 2, Fer 1d4 (morso), 2d4 (stritolamento), TS G3, Mor 6, PX 680].

Attacca dapprima con il morso e, se riesce a colpire, può stritolare automaticamente la vittima, causando 2d4 ferite addizionali. Lo stritolamento prosegue nei round successivi. Per liberarsi, una vittima deve riuscire in un tiro per aprire porte con una penalità di -1 per liberarsi.

(4) Un intenso gracidio proveniente da un grosso canneto cessa improvvisamente. Con il sibilo di una frusta, una cosa vischiosa e fulminea spunta dalle canne nella direzione del gruppo. Dopo pochi secondi, emergono dal canneto delle grosse rane.

Rane giganti (2d6) [All N, Mov 9 m (3 m) o nuoto 27 m (9 m), CA 7, DV 3, pf 14, tpcCA0 17, Att 1, Fer 2d4 (morso), TS G3, Mor 7, PX 65].

Si confondono con l'ambiente, prendendo di sorpresa gli avversari con un risultato di 1-4 su 1d6. Le rane giganti possono saltare per 18 m e attaccare nello stesso round. Spesso attaccano utilizzando le loro lingue, lunghe fino a tre volte la lunghezza dei loro corpi, e godono di un bonus di +4 per colpire. Se la vittima non riesce a colpire la lingua nel round successivo, essa è trascinata nella bocca della rana e morsa automaticamente. Se la vittima è più grossa della rana può tentare un attacco aggiuntivo prima di finire nella sua bocca. Le vittime che pesano più del doppio della rana non possono venire trascinate. Oltre a questi attacchi, le rane giganti possono inghiottire creature di taglia umana o più piccola con un 20 naturale. Le creature inghiottite subiscono 1d6 ferite da inghiottimento per round finché la rana non viene uccisa.

(5) Vedi l'appendice C: nuovi mostri, divinità, demoni e incantesimi per la descrizione completa. Il gruppo si imbatte in creature dall'aspetto vagamente umanoide, dalla pelle color verde malaticcio. Senza emettere un suono, le creature serrano a pugno le orribili mani e avanzano.

Bhaal di palude (1d4) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 3, DV 6, pf 42, tpcCA0 14, Att 2, Fer 1d8+3/1d8+3 (pugni), TS G6, Mor 10, PX 1.570].

Se entrambi i pugni vanno a segno, il bhaal agguanta la vittima e le infligge automaticamente ulteriori 1d4+3 ferite per round, risucchiandone inoltre l'energia vitale e facendo calare di 1 punto la Forza della vittima. La creatura afferrata deve effettuare ogni round un tiro salvezza contro paralisi: in caso di successo può dimezzare i danni subiti e si assume che la vittima sia riuscita a liberarsi, evitando il risucchio di Forza. Quando la For o i pf scendono a zero a causa della stretta, la vittima muore e risorge 1d4 turni dopo come ghoul. Una settimana di riposo assoluto consentirà alla vittima di recuperare il punto di Forza perso; un incantesimo *guarigione* ripristinerà immediatamente la Forza e i pf persi. L'acqua sacra lanciata addosso a un bhaal gli infligge 2d8 ferite da ustione. Non essendo veri e propri non morti, non possono essere scacciati, tuttavia, un tentativo riuscito in tal senso da parte di un chierico o paladino infliggerà al mostro 1d4 ferite, più il livello del personaggio, e lo stordirà per un numero di round pari al livello del personaggio. Se il risultato sulla tabella dello scacciare i non morti è "D", il danno inflitto e la durata dello stordimento raddoppiano. Un bhaal può essere colpito solo da armi magiche ed è immune alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, e a tutti quelli che influenzano la mente.

(6) Vedi l'appendice C: nuovi mostri, divinità, demoni e incantesimi per la descrizione completa. Un profumo sublime aleggia nell'aria, facendosi più intenso e penetrante ad ogni passo. In mezzo a questa fetida palude, sembra essere la promessa di un luogo paradisiaco. Davanti al

gruppo compare maestosa un'enorme pianta con gambi altissimi e fiori viola: non c'è dubbio che siano i fiori la fonte di questa fragranza. Enormi foglie sul terreno sono stese a guisa di letti che invitano a sdraiarsi.

Pianta carnivora (1) [All N, Mov immobile, CA 6, DV 5, pf 35, tpcCA0 n/a, Att vedi sotto, Fer vedi sotto, TS G2, Mor 12, PX 350].

Tutte le creature che si avvicinano entro 18 m devono effettuare un tiro salvezza contro veleno per evitare di essere attratte verso la pianta dal profumo dei suoi fiori e lasciarsi cadere su una delle sue 1d4+1 foglie, che si richiudono immediatamente imprigionando la vittima e infliggendole a ogni round un numero di ferite pari alla sua CA (senza considerare il modificatore dovuto alla Destrezza), con un minimo di 1 pf.

(7) Vedi l'appendice C: nuovi mostri, divinità, demoni e incantesimi per la descrizione completa. Diverse liane dalla bizzarra forma di cappio pendono da un enorme albero al centro di una radura. Nonostante non vi sia un alito di vento, sembra che si muovano.

Albero assassino (1) [All N, Mov immobile, CA 5, DV 6, pf 40, tpcCA0 14, Att 5, Fer 1d3/1d3/1d3 (rami), 3d6 (morso), TS G3, Mor 12, PX 570].

Può estendere fino a quattro rami per afferrare bersagli entro 6 m. Nello stesso round, ogni appendice può compiere un attacco contro un avversario diverso oppure più fronde possono concentrarsi sullo stesso nemico. Quando colpisce, un ramo causa 1d3 ferite e intrappola la vittima, trascinandola alla bocca nel round successivo, dove subisce automaticamente 3d6 ferite dal morso. Per liberarsi dalla presa occorre effettuare con successo un attacco contro il ramo e causargli almeno 5 ferite. Ciò lo recide, ma il mostro può comunque continuare a sferrare tutti i propri attacchi, visto che rimpiazza quella mozzata con un'altra delle sue innumerevoli fronde. La bocca dell'albero può anche mordere autonomamente, se qualcuno le si avvicina abbastanza, ma non più di un avversario per round.

Quando il gruppo avrà raggiunto la radura, proseguite leggendo quanto segue:

Dopo aver faticosamente seguito le tracce lasciate dai rapitori nel profondo dell'angusta palude, giungete ad una radura che si apre in mezzo alla vegetazione. Si tratta di un isolotto di terreno solido, lambito dall'acquitrino circostante. Ciò che attira la vostra attenzione però sono cinque mostruose creature di forma vagamente umanoide, composte di vegetazione e liquame di palude. Una di esse regge tra le mani il corpo di una ragazza, svenuto o senza vita.

L'evoluzione degli eventi a questo punto dipenderà da come il gruppo approccerà la situazione e se nel gruppo vi saranno anche paesani e gente comune, oltre ai PG e ad avventurieri rodati come Balddas o Shane. Se infatti il

gruppo si avvicinerà furtivamente, le creature non si renderanno conto subito della loro presenza. Se nel gruppo sono presenti paesani e gente comune, c'è una probabilità del 70% che si facciano cogliere dal panico e che fuggano disperatamente, urlando e rivelando così la presenza degli inseguitori (e finendo anche per fare una brutta fine nelle insidie della palude). In caso l'avvicinamento furtivo abbia successo, potete descrivere agli astanti la seguente scena:

Le mostruose creature sembrano essere in attesa di qualcosa: sono ferme immobili con lo sguardo apparentemente rivolto verso una singolare formazione di rocce incastonate fra le grosse radici di un imponente albero della giungla. Dopo alcuni minuti, che sembrano un'eternità, notate che una grossa roccia si muove spostandosi lateralmente e rivelando l'apertura di un passaggio. Una figura alta e smilza, ammantata in una tunica scura, emerge dal passaggio e si avvicina alla creatura che regge la ragazza, pronunciando alcuni secchi comandi in un linguaggio gutturale. Dopodiché i due si incamminano lungo un sentiero fra le canne, sparendo alla vista e lasciando dietro di sé le altre quattro creature mostruose.

Il gruppo avrà anche l'opportunità di prendere di sorpresa le creature. Effettuate un controllo applicando i modificatori appropriati per la situazione. Ogni tentativo di inseguire la figura incappucciata (Anisha posseduta dal demone) e il mostro sarà destinato a fallire: il demone userà infatti il suo potere *muro di forza* per frapporre fra sé e gli inseguitori una barriera invisibile, facendo perdere le proprie tracce.

Diversamente, se il gruppo dovesse affrontare a viso aperto le creature o il tentativo di prenderle di sorpresa dovesse saltare, queste ultime attaccheranno senza indugio, compresa quella che regge la ragazza. Quest'ultima sarà lasciata a terra e Anisha emergerà immediatamente dopo dal passaggio, prendendola con sé e dileguandosi sempre protetta dal *muro di forza*.

Bhaal di palude (5 o 4) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 3, DV 5, pf 36, tpcCA0 15, Att 2, Fer 1d8+2/1d8+2 (pugni), TS G5, Mor 10, PX 950].

Se entrambi i pugni vanno a segno, il bhaal agguanta la vittima e le infligge automaticamente ulteriori 1d4+3 ferite per round, risucchiandone inoltre l'energia vitale e facendo calare di 1 punto la Forza della vittima. La creatura afferrata deve effettuare ogni round un tiro salvezza contro paralisi: in caso di successo può dimezzare i danni subiti e si assume che la vittima sia riuscita a liberarsi, evitando il risucchio di Forza. Quando la For o i pf scendono a zero a causa della stretta, la vittima muore e risorge 1d4 turni dopo come ghoul. Una settimana di riposo assoluto consentirà alla vittima di recuperare il punto di Forza perso; un incantesimo *guarigione* ripristinerà immediatamente la Forza e i pf persi. L'acqua sacra lanciata addosso a un bhaal gli infligge 2d8 ferite da ustione. Non essendo veri e propri non morti, non possono essere scacciati, tuttavia, un tentativo riuscito in tal senso da parte di un chierico o paladino infliggerà al mostro 1d4 ferite, più il livello del personaggio, e lo stordirà per un numero di round pari al livello del personaggio. Se il

risultato sulla tabella dello scacciare i non morti è "D", il danno inflitto e la durata dello stordimento raddoppiano. Un bhaal può essere colpito solo da armi magiche ed è immune alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, e a tutti quelli che influenzano la mente.

Se qualcuno vorrà tentare di seguire le tracce dell'incappucciato, il tentativo sarà invariabilmente destinato a fallire: dopo pochi metri nella direzione di fuga, ogni eventuale traccia sarà scomparsa e il sentiero si diramerà in tante direzioni attraverso gli isolotti.

Se invece qualche membro del gruppo vorrà esaminare il passaggio da cui è emersa la figura incappucciata, leggete il seguente testo:

Un angusto e umido tunnel scende nell'oscurità, il passaggio è largo appena per una persona. Dopo una breve discesa, sembra proseguire dritto verso nordovest.

Il passaggio conduce fino a Villa Silvermist, sbucando nell'area 10a sulla mappa n. 6 ("Villa Silvermist").

Fate riferimento alla descrizione delle stanze proposta nella sezione "Villa Silvermist" e alle relative indicazioni per gli eventuali incontri, tenendo presente che Anisha non potrà essere incontrata in quanto appena uscita e in giro per la palude. Questa potrebbe essere la prima occasione per collegare gli strani eventi che accadono a Galdford con il casato del Conte e raccogliere qualche indizio fra quelli disseminati per la casa (il master ne vari a piacimento la disposizione in base alle azioni e all'esplorazione dei PG). Inoltre, i PG dovrebbero portare a conoscenza di quanto avranno scoperto Padre Wehn, se questi sarà ancora vivo.

Terzo evento: Omicidio

Questo evento avrà luogo qualche giorno dopo che la spedizione di ricerca e salvataggio nella palude sarà tornata al villaggio, nelle prime ore del mattino.

Nota bene: si presume che Padre Wehn sia ancora vivo dopo gli accadimenti del primo evento; in caso contrario il master dovrà svolgere questa sezione omettendo la parte relativa alla scoperta del cadavere di Padre Wehn brutalmente mutilato e saltando direttamente alla scoperta dei manoscritti di Natasha (vedi sezione "Una terribile verità" più avanti).

Leggete ai giocatori il testo nel seguente riquadro se i PG avranno esplorato il passaggio che conduce a Villa Silvermist:

Vi ritrovate verso sera seduti ai tavoli della taverna Lungofiume a sorseggiare birra e a parlare di cose amene, quando un ragazzino allampanato si avvicina al vostro tavolo recando una missiva di Padre Wehn.

Perplexi, l'aprite con trepidazione: "Amici, sono rimasto profondamente scosso da ciò che avete scoperto. Ho pregato molto il Signore dell'Alba di illuminarmi in merito. Sento di potermi fidare di voi e per questo, che Lundar mi perdoni, ho deciso di rivelarvi qualcosa che pesa come un macigno sul mio cuore. Vediamoci domani mattina, alla prima ora dopo l'alba, qui in chiesa. Vostro W. D."

Se non avranno avuto occasione di esplorarlo, leggete invece questo testo:

Vi ritrovate verso sera seduti ai tavoli della taverna Lungofiume a sorseggiare birra e a parlare di cose amene, quando un ragazzino allampanato si avvicina al vostro tavolo recando una missiva di Padre Wehn. Perplesso l'aprite con trepidazione: "Amici, devo parlarvi... vediamo domani mattina, alla prima ora dopo l'alba, qui in chiesa. Vostro W. D."

Quando i PG si recheranno all'appuntamento, troveranno il portone della chiesa spalancato e un terribile silenzio foriero di cattivi presagi. Si farà riferimento alle descrizioni presentate nella sezione "Chiesa di Lundar" per gli ambienti interni. Leggete ai PG quanto segue:

Vi avvicinate alla chiesa, accarezzata dai primi chiarori del mattino, in una giornata limpida; sembra quasi che il Signore dell'Alba in persona stia per scendere a visitare il suo tempio. Ma già da una certa distanza potete scorgere il maestoso portone inusualmente aperto: non un solo suono rompe la magia del sole che sorge, nemmeno lo stormire delle fronde mosse dalla brezza né il canto grato degli uccelli. Una sensazione greve si impadronisce dei vostri cuori ad ogni passo. Varcate la soglia dell'enorme salone e un aroma dolciastro e disgustoso colpisce le vostre narici. Sul muro ad est, un portoncino che dà accesso ad un piccolo sgabuzzino è aperto. Ma la vostra attenzione è attirata da ciò che vedete davanti a voi: una figura, forse quella di padre Wehn, giace riversa sull'altare, distesa in una posa innaturale.

Se i PG si avvicineranno all'altare potranno osservare il corpo di padre Wehn immerso in un lago di sangue, con la gola tagliata e orribilmente sventrato. Sembra che qualcuno, in spregio al luogo sacro, lo abbia profanato con un orribile rituale sacrificale.

Il portoncino aperto sul lato est conduce alla stanza 2: il reliquiario è aperto e vuoto. A questo punto qualche PG potrebbe rendersi conto che il bastone che era solito portare padre Wehn sembra essere scomparso. Fate effettuare una prova di Intelligenza a chi dichiarerà di svolgere indagini, a meno che qualche giocatore non se ne accorga o che per qualche motivo i PG non sappiano che era solito riporlo nel reliquiario (ad esempio potrebbero in precedenza averlo visto o potrebbe avergliene parlato). Una ricerca del bastone negli altri locali della chiesa darà esito negativo.

Lasciate che i giocatori si prendano il tempo necessario per fare considerazioni, ragionamenti e indagini. Se vorranno curarsi del corpo del povero sacerdote dandogli degna sepoltura, accordate loro 1.000 PX a testa, il doppio qualora si tratti di paladini o chierici.

Un incantesimo *parlare con i morti* lanciato sul cadavere potrà evocare lo spirito di Padre Wehn, che rivelerà quanto segue:

"Ieri, come ogni sera, avevo appena riposto il mio bastone nel reliquiario e chiuso il portone, quando ho udito un incessante bussare."

"Era Gillien Silvermist, che asseriva di aver urgenza di conferire con me a proposito dello stato di salute di Anisha, in apparente peggioramento. Si è avvicinata, io non avevo motivo di sospettare trucchi e quando è stata davanti a me mi ha sottoposto a ipnosi per farsi rivelare la parola d'ordine con cui poter aprire il reliquiario. Deve avermi quindi colpito subdolamente... ho sentito come una puntura e un dolore intenso che poi si è propagato nel mio corpo come fiamma. Devo aver perso i sensi e lei deve averne approfittato per sottrarmi le chiavi, aprire il reliquiario e trafugare il bastone. Dopo poco, ricordo di essermi destato: ero vivo ma in gravissime condizioni. Ho tentato di trascinarvi verso l'appartamento per prendere delle medicine, antidoti che avrebbero potuto curarmi ma è stato allora che l'ho visto: il demone maledetto, nelle sembianze distorte della povera Anisha, è entrato brandendo un coltello, una terribile arma che emanava malvagità pura e con un colpo secco mi ha reciso la carotide!"

"Questo è tutto ciò che ricordo ma non dovete indugiare su di me: il mio destino si è ora compiuto. C'è una ragazza innocente, e forse molti altri come lei, che corrono un gravissimo pericolo. Non posso trattenermi ancora per molto, vi avevo convocato per rivelarvi qualcosa che vi potrà aiutare. Scendete nelle cantine e spostate le casse che sono accatastate sul fondo: sotto di esse si trova uno scomparto segreto celato da una botola. Al suo interno alcuni oggetti potranno condurvi alla verità. Addio miei cari amici, e che il Signore dell'Alba possa illuminare il vostro cammino."

Ciò detto, il suo spirito incorporeo svanisce.

Gilly, in effetti, su ordine di Haznel ha fatto in modo che Anisha non prendesse l'elisir e potesse essere posseduta dal demone, quindi con l'inganno è riuscita a rubargli il bastone permettendo così ad Anisha/demone di avvicinarsi al sacerdote per eliminarlo. È quindi fuggita col bastone, ufficialmente per consegnarlo nelle mani di Haznel, ma in realtà meditando di servirsene per eliminare Anisha: sta infatti pianificando di ucciderla dopo aver scacciato il demone dal suo corpo, come ha visto fare innumerevoli volte da padre Wehn. Dopodiché non esiterà ad uccidere il fratello e proporsi quindi come unica alleata di Haznel, di cui spera anche di poter conquistare l'interesse. Ella però ignora che Haznel e Yhulgwjsh hanno in serbo ben altro per lei.

Una terribile verità

Dopo la scoperta del cadavere di padre Wehn, i PG staranno probabilmente indagando per cercare di trovare il colpevole e un movente. Se non avranno avuto occasione di parlare con il suo spirito – o se padre Wehn dovesse già essere defunto in precedenza – l'incontro seguente servirà a fornir loro un'utile pista per svelare alcuni importanti segreti. Leggete quanto segue, modificandolo opportunamente a seconda della situazione; qui si parte dal presupposto che i PG abbiano scoperto il cadavere del povero sacerdote:

Un ragazzino compare sulla soglia della chiesa e vede la terribile scena. Il suo sguardo raccapricciato e spaventato passa dal corpo del povero sacerdote alle vostre facce.

Leggete il dubbio sul suo viso e lo vedete rimanere impietrito dalla paura, incapace di reagire anche solamente per scappare.

Se i PG cercheranno di rassicurarlo e si dimostreranno amichevoli, il ragazzino supererà la sua iniziale diffidenza e sarà propenso a credere loro: è un aiutante di padre Wehn e questi gli avrà manifestato la sua fiducia verso i PG, incaricandolo di rivelare loro l'ubicazione dello scomparto segreto nella cantina qualora gli fosse successo qualcosa di brutto. Se dovessero comportarsi in maniera sospettosa o minacciarlo, il ragazzo troverà il coraggio di fuggire e correrà verso il villaggio per avvertire la comunità dell'atroce delitto, ritenendo i PG i probabili colpevoli; questo metterà probabilmente i PG in una bruttissima situazione, dal momento che il sacerdote era molto amato e gli abitanti ne rimarranno sicuramente sconvolti. Molti abitanti del villaggio, a cominciare da Balddas Cuthsyl, ma anche Shane Roghadurn e ogni altro personaggio di rilievo e in grado di combattere, si raduneranno per affrontarli o dare loro al caccia in caso di fuga. L'onere di gestire questa situazione è lasciato alla discrezione o all'improvvisazione del master. Se questi non fosse sicuro o volesse introdurre un po' di casualità, potrebbe sempre ricorrere ad un tiro per determinare la reazione del ragazzo, tenendo conto delle azioni che i PG intraprenderanno.

Si procede nell'ipotesi che i PG abbiano guadagnato la fiducia del ragazzo e questi abbia indicato loro il nascondiglio degli scritti di Natasha. Fate riferimento a quanto riportato nella descrizione della stanza 6 e mostrate ai giocatori gli indizi contenuti in appendice D: indizi per i giocatori – “Manoscritti di Natasha”.

Ancora una volta, lasciate il tempo ai giocatori di trarre le debite conclusioni dopo le nuove informazioni ricevute. È molto probabile che i loro sospetti sulla Villa e la famiglia Silvermist siano ora diventati qualcosa di più e che si stiano convincendo della necessità di un sopralluogo per vederci più chiaro. Gestite la situazione dando ai PG la massima libertà di valutare come procedere e agire di conseguenza.

Ritorno a Villa Silvermist

Se si desidera “indirizzare” ulteriormente i PG verso la necessità di indagare a Villa Silvermist, utilizzate il seguente incontro, opzionale, modificandolo opportunamente:

Tornate in paese con un grosso peso sul cuore e il triste compito di avisare la comunità della morte di un loro amato punto di riferimento. Notate subito, però, che la comunità è già in preda a fremito e agitazione: un capannello di abitanti si è radunato in piazza e sta assistendo al racconto concitato di alcuni servi del conte giunti poc'anzi: “...è proprio così! Individui incappucciati e vestiti di nero sono comparsi dal nulla e hanno iniziato a sgozzare chiunque gli capitasse a tiro. Uno di questi era grosso e spaventoso... brandiva un orribile coltellaccio! Si è fatto avanti in direzione di padron Valerien e di sua sorella... non so che cosa ne abbiano fatto perché siamo riusciti per puro miracolo a fuggire. Ve lo dico io: il demonio in persona è calato su di noi, la maledizione dei Silvermist si è scatenata e porterà sventura su tutti!”

Se non è necessario convincerli della cosa, proseguite direttamente con lo scenario seguente:

Giungete in vista della Villa al bivio lungo la strada che proviene da Galdford. Un silenzio di tomba circonda l'area, mettendovi sul chi vive: a questo punto dovrete già percepire chiaramente il brulicare di vita e attività contadina che dovrebbe circondare la tenuta. Percorrendo il sentiero che conduce all'ingresso, potete notare riversi qua e là i cadaveri di braccianti e garzoni. Arrivati al grande portone d'ingresso, spalancato, una scena agghiacciante si para davanti ai vostri occhi: una donna elegantemente vestita e diversi altri corpi giacciono distesi sul pavimento in un lago di sangue, con la gola e il ventre orribilmente squarciati. Non sembra esservi nessuna traccia del padrone di casa.

La donna in abiti eleganti è Gillien Silvermist e i PG la riconosceranno immediatamente nel caso l'avessero già incontrata in precedenza. È stata orribilmente massacrata da Anisha su ordine di Haznel, con l'ausilio di una terribile arma sacrificale (**cuore di tenebra**, vedi appendice B: nuovi oggetti magici). Se i PG avranno rinvenuto il cadavere di Padre Wehn assassinato in chiesa, noteranno subito lo stesso modus operandi. Valerien è invece stato rapito da Haznel, che intende riservargli lo stesso, brutale destino per i suoi malvagi scopi.

Se i PG non saranno già stati in precedenza a Villa Silvermist, date loro la possibilità di esplorarla, se vorranno dare un'occhiata in giro, facendo riferimento alla sezione “Villa Silvermist” e alla mappa n. 6, ma omettendo gli incontri previsti dal momento che gli abitanti della villa saranno tutti morti o altrove.

Panico a Galdford

Gli eventi stanno ora precipitando e questo incontro fornirà una solida motivazione ai PG per addentrarsi nella palude ed esplorarla. L'incontro si svolgerà temporalmente nel momento appropriato a seconda che i PG abbiano deciso di recarsi a Villa Silvermist o meno.

Ritornate mestamente in paese scossi da ciò che avete visto. Tuttavia, non appena vi avvicinate al villaggio, vi rendete conto che deve essere successo qualcosa: capannelli di gente per strada in agitazione sembrano in preda al panico. Attorno al municipio è radunata molta gente, fra cui il borgomastro, Shane Roghadurn, e l'immane Balddas Cuthsyl. Avvicinandovi potete udire la voce disperata di una donna: “Mio figlio è scomparso! Giocava in cortile proprio mentre io stavo stendendo i panni... ho udito un rumore secco in casa e sono entrata a vedere cosa lo avesse provocato. L'intera credenza era stata rovesciata per terra! Non appena sono uscita e ho chiamato il mio Tommy mi sono resa conto che non c'era più... o Signore dell'Alba, fa che non gli sia successo nulla!”

A quelle parole osservate un abitante farsi avanti e riferire di aver visto nei dintorni del villaggio creature informi e mostruose, come quelle che hanno rapito la ragazza alcuni giorni prima.

Apparirà ben presto chiaro che mancano all'appello almeno sette fanciulli. Il borgomastro cercherà di fare il possibile per calmare gli animi e suggerirà alla gente di chiudersi in casa. Balddas, naturalmente, insisterà per radunare di nuovo una spedizione armata con il proposito di recuperarli ad ogni costo e questa volta addentrarsi nella palude fino al suo angolo più remoto. Non mancherà di sfidare ancora una volta i PG ad unirsi all'azione, se sono veri uomini. Di nuovo la situazione tra i PG e il bullo potrebbe farsi tesa, ma il borgomastro interverrà pregando i PG di partecipare in virtù della loro esperienza e delle loro capacità, e offrirà loro in qualche modo una ricompensa a nome di tutto il villaggio.

I PG, a loro volta, potranno riferire ciò che avranno visto a Villa Silvermist. Lasciate loro liberamente decidere come comportarsi e come reagire sia rispetto allo spavaldo Balddas sia nei confronti del borgomastro e del villaggio, e conducete opportunamente la situazione.

Con tutta probabilità un'eventuale spedizione che comprenda i paesani, o anche solo i PG, non potrà che ripartire dalla radura nella palude dove i PG avranno incontrato e perso le tracce di Anisha/demone in precedenza (vedi "Secondo evento: Rapimento").

Come già accennato, la rigogliosa e fitta vegetazione della palude costituisce un terreno di difficile esplorazione e molto insidioso. Sarà necessaria la presenza di personaggi con l'abilità di seguire le tracce (nel caso non ve ne fossero nel gruppo, sarà una buona cosa far partecipare alla spedizione anche Shane Roghadurn) e diverso tempo per individuare nella palude il sentiero che conduce al tempio. Anche se non staranno seguendo una vera e propria traccia, trattate comunque la ricerca come se lo fosse, applicando i modificatori opportuni per la situazione. Ogni fallimento comporterà al gruppo di dover perdere ulteriori tre ore di tempo, prima di poter di nuovo ripetere il tiro per scoprire o ritrovare il sentiero. Effettuate in questo intervallo almeno un controllo per incontri con mostri erranti, tirando sulla "Tabella 2: incontri casuali nella palude". Fate in modo che i PG non desistano per gli apparenti fallimenti e modulate con buon senso la frequenza delle prove di seguire le tracce richieste.

Le rovine del tempio nelle quali Haznel si è stabilito si trovano a circa 5 km ad est della radura.

CAPITOLO 2: IL TEMPIO PERDUTO

Rovine nella palude

Quando il gruppo avrà raggiunto il punto in cui si trova il tempio, leggete il testo nel riquadro seguente:

Dopo ore trascorse a seguire con difficoltà le labili tracce nell'insidioso e malsano ambiente della palude, vi rendete conto improvvisamente di trovarvi su una zona di terreno solido e compatto. La vegetazione intricata ricopre quasi completamente un cumulo di pietre annerite e squadrate che hanno l'aspetto di un antico edificio in rovina. Le enormi radici di un imponente albero circondano un architrave di pietra poggiato su due colonne, che sembra dare accesso ad un buio tunnel che sprofonda nell'oscurità. Potete notare con chiarezza che le tracce di fanghiglia che state seguendo si dirigono proprio verso l'imbocco dell'apertura.

Nell'aria immobile non si ode più alcun suono e un inquietante odore pestilenziale di morte aleggia intorno a voi. Questo luogo trasuda malvagità in ogni sua parte: nulla di buono può trovarsi al suo interno.

Il tunnel di ingresso conduce dopo poco ad una scala che scende in profondità nel sottosuolo umido per circa 6 m. Alla base della scala, un altro corridoio conduce fino al portone sud dell'area 1 sulla mappa n. 7 ("Tempio, livello 1").

Vengono di seguito descritte in dettaglio le aree contrassegnate sulle mappe n. 7 ("Tempio, livello 1") e n. 8 ("Tempio, livello 2"). I tunnel e le stanze del complesso sotterraneo condividono le seguenti caratteristiche, salvo che sia diversamente specificato:

- **Soffitti:** il soffitto dei corridoi è alto 3 m mentre quello delle stanze si trova a 4,5 m.
- **Luce:** molti corridoi e stanze sono illuminati da torce appese alle pareti. Se non specificato assumete che l'area sia illuminata.
- **Ambiente:** il sotterraneo è intriso di umidità che filtra fra le crepe delle pietre di molti corridoi e di alcune stanze. Le aree adibite ad alloggi o in uso da Haznel e i suoi tirapiedi non soffrono di questo problema.
- **Porte:** la maggior parte delle porte è di robusto legno rinforzato da fasce e borchie di ferro. L'umidità del luogo ha fatto arrugginire cardini e serrature, tuttavia, gli occupanti del luogo hanno rimesso a posto alcune di queste. Applicate una penalità di -2 al tiro per aprire porte effettuato in caso di serratura e cardini arrugginiti.
- **Passaggi segreti:** i corridoi indicati sulla mappa con un tratteggio sono angusti passaggi larghi e alti 1,5 m, umidi e scivolosi e non accessibili a creature di taglia superiore a un uomo. Passano al di sotto del piano delle stanze e corridoi principali e sono accessibili da botole o pareti mobili. Il dislivello di 2 m verso il pavimento del corridoio è raggiungibile attraverso scale a pioli di legno.

1. Ingresso

Vi trovate in un'anticamera con un grande portone a doppio battente sul lato sud, una porta chiusa sulla parete nord e un corridoio che parte dall'angolo nordoccidentale in direzione ovest. Sul lato nordest si trova un massiccio portone metallico fregiato. Non sembra esserci anima viva.

Il portone a doppio battente e la porta sul lato nord sono entrambi in buone condizioni e con i cardini ben oliati. Il portone è aperto mentre la porta nord è chiusa a chiave. Il portone metallico non ha serratura né maniglia ma al centro di esso, in mezzo ai complicati decori e fregi in bassorilievo, si trova la sagoma di una stella a cinque punte con un incavo al centro e una serie di glifi in corrispondenza di ogni punta (mostrate il "Pentacolo con glifi" in appendice D: indizi per i giocatori). Il portone è chiuso magicamente e può essere aperto solamente con una speciale chiave da inserire nell'incavo centrale del pentacolo e da ruotare in corrispondenza dei glifi nella giusta sequenza. Sia la chiave che la combinazione possono essere rinvenuti nella stanza 19. Ogni tentativo di forzare la porta con mezzi fisici o

magici o l'inserimento di un'errata combinazione provocherà una scarica elettrica da 5d6 ferite, dimezzabili con un TS contro soffio.

2. Stanza vuota

Questa stanza è vuota. Un portone arrugginito dall'umidità si trova sulla parete nord.

3. Armeria fatiscante

Questa grande stanza rettangolare che si sviluppa verso nord è piena di rastrelliere cariche d'armi, scudi e lance arrugginiti e ammaccati. Altre armi nelle medesime condizioni si trovano accatastate in diversi mucchi sul pavimento. Una porta semichiusa e arrugginita si trova sul muro est.

Le armi appese sulle rastrelliere e ammucchiate per terra sono completamente inservibili; tuttavia, un'accurata ricerca permette di rivelare sotto ad una delle cataste una custodia di legno ingioiellata di forma allungata. Al suo interno è custodita una **spada +1, +4 contro i non morti**. La porta sul muro est è bloccata dalla ruggine, ma essendo parzialmente socchiusa applicate il tiro per aprire porte senza penalità. Il rumore prodotto dalle ricerche in questa stanza potrebbe indurre le creature della stanza 5 ad avvicinarsi per curiosare. Giungeranno in prossimità della porta in 1d4 round.

4. Dormitorio singolo

Questa camera è arredata con un tavolo sfasciato sulla parete nord, un fatiscante letto sulla parete sud e un comodino ai piedi del letto. Un baule è posizionato nell'angolo nordovest.

Il comodino ha un piccolo cassetto chiuso a chiave e protetto con una trappola ad ago avvelenato: chi tentasse di aprirlo senza prima aver rimosso o disinnescato la trappola dovrà superare un TS contro veleno o subire 2d10 ferite in caso di insuccesso, 2d4 in caso di successo. All'interno del cassetto è contenuto un sacchetto con cinque diamanti del valore di 500 mo ciascuno. Il baule nell'angolo è vuoto ma ha un doppiofondo che dà accesso al passaggio segreto verso la stanza 16. Il doppiofondo può essere scoperto ottenendo 1 o 2 su 1d6.

5. Dormitori comuni

Questa stanza è una sudicia camerata comune con diversi letti ammuffiti e due porte, una sul muro est e una su quello ovest. Sopra alcuni letti si trovano i macabri resti semidivorati di qualche sconosciuta creatura. Una tremenda puzza di carne in decomposizione pervade l'aria. Diverse sagome umanoidi si aggirano per la stanza, strappando a morsi brandelli dei resti sui letti. Il macabro banchetto si interrompe non appena mettete piede nella stanza e l'interesse delle figure si sposta subito verso di voi.

Le creature nella stanza sono cinque ghash (diminuite il numero se alcune di esse sono state attirate in precedenza verso la stanza 3), che attaccano immediatamente chiunque

entri nella stanza: non vedono l'ora di un pasto a base di carne fresca!



Ghash (5) [All CM, Mov 45 m (15 m), CA 4, DV 4, pf 15, 18, 22, 25, 28 tpcCA0 16, Att 3, Fer 1d4/1d4 (artigli), 1d8 + paralisi (morso), TS G4, Mor 9, PX 190].

Il loro morso paralizza per 2d4 turni a meno che la vittima non riesca in un tiro salvezza. La paralisi funziona anche contro gli elfi. Emanano un orrendo tanfo di decomposizione, e ogni creatura entro 3 m deve fare un tiro salvezza contro veleno o si sente male per la nausea, subendo una penalità di -2 ai tiri per colpire. Sono immuni a *protezione dal male* a meno che con l'incantesimo non sia sparsa della polvere di ferro, ma subiscono il doppio delle ferite dalle armi contundenti di ferro massiccio, come le mazze. Come tutti i non morti, sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite.

Entrambe le porte della stanza si aprono regolarmente. In caso di scontro, potrebbero essere attirate anche le creature presenti nella stanza 20, che accorreranno entro 1d6 round. A parte ciò, non vi è nulla di interessante nella stanza.

6. Salone dei bassorilievi

Vi trovate in un lunghissimo salone che si sviluppa da sud a nord. Le pareti est ed ovest sono completamente ricoperte di bassorilievi suddivisi in diverse sezioni di larghezza 3 m. Le scene qui raffigurate sono blasfeme e terrificanti: mostrano torture, sevizie e sacrifici umani officiati da sacerdoti da un lato, mentre dall'altro demoni e creature diaboliche intente a perseguitare innocenti inermi. Un vecchio tappeto ormai lacerato e polveroso corre al centro della stanza per quasi tutta la sua lunghezza, terminando in prossimità di uno scranno occupato da una figura umana seduta e altre due in piedi schierate ai suoi fianchi.

La porta sul lato sud è chiusa ma in buono stato. Haznel e i suoi tirapiedi che occupano le stanze 10-11-12 sono in possesso delle chiavi. La porta a nord si apre normalmente. Dietro ad alcuni bassorilievi sono celate le porte segrete che conducono alla stanza 12 e al corridoio di collegamento tra le stanze 3-4-5 (1-2 su 1d6 per scoprirle), e una parete mobile che dissimula il passaggio verso l'area 13 (1-3 su 1d6 per scoprirla) e che fa parte della trappola contenuta nella stanza.

La figura assisa sullo scranno è un signore degli zombi signore, che controlla i due zombi ju-ju ai suoi fianchi e quelli dell'area 20.

Signore degli zombi (1) [All NM, Mov 18 m (6 m), CA 6, DV 6, pf 33, tpcCA0 14, Att 2, Fer 2d4/2d4 (pugni), TS G6, Mor 6, PX 820].

Il suo tanfo di morte è così opprimente che, quando un personaggio si avvicina entro 30 m per la prima volta, deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno per evitare di subire uno degli effetti seguenti – 1: *raggio dell'indebolimento*; 2: *causa malattia*; 3: -1 alla Cos*; 4: -2 a For, Des, Car e tpc*; 5: incapacità di agire per 1d4 round a causa di nausea e vomito; 6: il PG muore e diventa uno zombi sotto il controllo del signore degli zombi (le conseguenze indicate con un * possono essere annullate istantaneamente con *cura malattia* oppure scompaiono dopo 1d3 settimane di riposo assoluto). Tutti gli zombi nella sua visuale devono obbedire ai suoi comandi mentali. Una volta al giorno può animare i morti, ma questo potere può essere usato anche sugli esseri viventi, a patto che abbiano meno DV del mostro. Se la vittima fallisce un tiro salvezza contro morte, viene uccisa e si trasforma in uno zombi sotto il controllo del signore. Come tutti i non morti, è immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma è vulnerabile all'acqua sacra, che gli infligge 1d8 ferite. Viene scacciato come se fosse un vampiro.

Zombi ju-ju (2) [All NM, Mov 27 m (9 m), CA 6, DV 3+12, pf 18, 23, tpcCA0 14, Att 1, Fer 3d4 (pugno) o arma, TS G6, Mor 12, PX 135].

Sono più veloci e abili dei normali zombi, quindi tirano normalmente per l'iniziativa e colpiscono come mostri da 6 DV. La loro agilità gli permette di scalare pareti come un ladro (92% di probabilità di successo). Possono essere feriti solo dalle armi magiche e dagli incantesimi.

Indipendentemente dal bonus, soltanto quelle da taglio infliggono il normale danno, mentre le armi da punta o contundenti causano solo la metà delle ferite. Come tutti i non morti, sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite. In più, sono immuni all'elettricità e all'incantesimo *dardo incantato*, e dimezzano automaticamente le ferite da fuoco. Gli zombi ju-ju sono considerati come se fossero creature da 6 DV sulla tabella "Scacciare i non morti", anche se la quantità di mostri scacciati viene determinata normalmente (3 DV per zombi).

Questi zombi, assieme ai non morti nelle stanze 5 e 20, presidiano l'area circostante all'ingresso e non attaccano Haznel né i suoi sacerdoti. Non si muoveranno e non reagiranno se vedranno i PG provenire dalla porta a sud, in modo da attirarli verso la trappola che si trova al centro della stanza. Invece, non potranno essere sorpresi in caso di arrivo dei PG dalla stanza 20, perché saranno allertati dai suoi occupanti.

La trappola è costituita da una doppia barriera di forza magica che delimita a sud e a nord la fila di quadretti antistanti la parete mobile (indicata sulla mappa con un tratteggio spesso e una "T"). Il campo di forza magica non può essere dissolto e agisce solamente rispetto a creature ed oggetti provenienti dall'estremità sud della stanza, diventando completamente impenetrabile per tutta la larghezza e l'altezza della stanza (creature che oltrepassino il campo verso sud e poi tentino di tornare indietro attiveranno l'effetto, ad eccezione degli occupanti, di Haznel e dei suoi sacerdoti). Inizialmente sarà attiva solamente la barriera sul lato nord. Quando tutti gli eventuali occupanti sul lato sud si saranno avvicinati e si troveranno sulla fila di quadretti antistanti la parete mobile, si attiverà anche la barriera sul lato sud, di fatto intrappolandoli. A quel punto, la parete mobile si aprirà e i settori di soffitto soprastanti di 1,5x1,5 m cominceranno a scendere uno alla volta, partendo da quello più ad est. Ogni settore impiegherà 2 round a scendere del tutto e, a metà discesa, il successivo lo seguirà schiacciando eventuali occupanti che non si siano spostati in tempo (potete consentire un TS contro morte per schivare). L'unico modo per sfuggire è, naturalmente, oltrepassare la parete mobile aperta e finire nel passaggio che collega l'area 6 con la 13.

Una volta che saranno scesi tutti i settori del soffitto la parete mobile si richiuderà e un gas inodore e incolore si diffonderà nel passaggio: il master dovrà contare silenziosamente fino a 10 e descrivere progressivamente ai giocatori gli effetti del gas come segue:

- Al conteggio di 3, ogni PG che fallisca un TS contro veleno percepirà affaticamento respiratorio e la velocità di movimento si ridurrà di 1/3.
- Al 6, ogni PG che fallisca un TS contro veleno cadrà in ginocchio e non potrà più muoversi
- All'8, un PG che fallisca un TS contro veleno perderà i sensi per 3d4 turni.
- Al 10, ogni PG ancora cosciente perderà i sensi per 3d4 turni.

Il conteggio dovrà essere interrotto se la botola in fondo al passaggio che dà accesso all'area 13 dovesse essere individuata e aperta nel frattempo. In tal caso il gas si disperderà all'esterno e i PG che abbiano subito qualche effetto ritorneranno alla normalità in 1d4 round. Dopo 1 turno gli zombi dell'area 6 scenderanno per controllare che tutti abbiano perso i sensi, portarli nell'area 13 e immobilizzarli, e da qui condurli fino alle prigioni nell'area 23.

7. Antico sepolcro

Entrate in una grande camera le cui pareti di pietra trasudano una malsana umidità. Un sentore di muffa pervade l'ambiente. Al centro della camera, il macabro spettacolo di due file di sarcofagi non lascia dubbi sul fatto che siete entrati in un sepolcro. La maggior parte dei sarcofagi è senza il coperchio che un tempo doveva essere presente. Un massiccio portone metallico si trova sul muro ovest nell'angolo più settentrionale e, accanto ad esso, sul muro c'è una leva. Un'altra porta, piuttosto malconcia e arrugginita, si apre al centro della parte nord.

La leva accanto al portone attiva un meccanismo che consente di aprirlo dall'interno. Dall'esterno è chiuso magicamente e può essere aperto solo con una chiave particolare (per maggiori dettagli si vedano le stanze 1 e 19). La porta che dà a nord può essere aperta come descritto per le porte in cattivo stato. Nell'angolo sudest è celato un passaggio segreto che conduce all'area 8.

Quasi tutti i sarcofagi sono senza i coperchi, che sono stati portati via tempo fa e utilizzati come materiale edile. All'interno dei sarcofagi si trovano resti scheletrici avvolti in sai muffiti e laceri. Nel momento in cui qualcuno si avvicina ad uno di essi, i resti in tutte le tombe aperte si animano cercando di ghermire i malcapitati (effettuate un controllo per la sorpresa). Le creature nei sarcofagi erano un tempo malvagi sacerdoti seguaci dell'Antico e sono ora degli heucuva (vedi l'appendice C: nuovi mostri, divinità, demoni e incantesimi per la descrizione completa), una pallida parvenza di ciò che furono in vita ma comunque più forti di un heucuva comune. In virtù del loro grande potere hanno più DV, inoltre la profanazione dei sarcofagi li ha resi ancora più feroci e carichi d'odio verso i viventi: godono di un bonus di +2 per colpire in mischia e infliggono 1d8 ferite. Sono a conoscenza del passaggio segreto per l'area 8 e proteggeranno strenuamente l'accesso ai tesori che possedevano in vita.

Heucuva (3d4) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 3, DV 3+2, pf 16, tpcCA0 16 (14 in mischia), Att 1, Fer 1d8 + malattia (artiglio), TS G2, Mor 12, PX 205].

Sono in grado di trasformarsi con *maschera arcana* fino a tre volte al giorno. Il bersaglio deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno o viene afflitto da una malattia che causa la perdita giornaliera di un punto ciascuno di Forza e Costituzione; è necessario *cura malattia* per fermare il morbo debilitante e ripristinare immediatamente tutti i punti di attributo persi. Gli heucuva possono essere feriti solamente da armi magiche o d'argento e, come tutti i non

morti, sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, e più in generale a tutti gli effetti che influenzano la mente, ma sono vulnerabile all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite. Vengono scacciati come se fossero creature da 3 DV sulla tabella "Scacciare i non morti", anche se la quantità di creature scacciate viene determinata normalmente (2 DV per heucuva).

8. Corredo funebre

Questa stanza trabocca di forzieri e barili colmi di monete, gioielli e preziosi di ogni tipo. Paramenti e sfarzose vesti cerimoniali sono distesi su supporti di legno, e diversi tomi e pergamene fanno mostra di sé in mezzo al tesoro. Due corridoi escono dalla stanza: uno in direzione nord e l'altro verso est.

In questa stanza sono stati deposti, come corredo funebre, i tesori posseduti in vita dai sacerdoti sepolti nell'area 7: 1.500 mp, 5.000 mo, 7.000 ma, 10 gemme preziose (valore 500 mo ciascuna), 50 gemme pregiate (valore 100 mo ciascuna), 100 gemme ornamentali (valore 10 mo ciascuna), un **bastone guaritore**, una **pozione del controllo dei non morti**, una **mazza +2** e un **anello della rigenerazione**. Fra i tomi e le pergamene si trovano un **libro della saggezza caotica**, una **pergamena protettiva contro la magia**, una **pergamena con incantesimi** dei chierici contenente *contaminare cibo e bevande* (versione invertita di *purificare cibo e bevande*), *causa ferite gravi e rianimare*. Uno dei paramenti sui supporti è una **tunica delle stelle**, mentre un altro è in realtà un trappoliere ben mimetizzato.

Trappoliere (1) [All N, Mov 9 m (3 m), CA 3, DV 12, pf 48, tpcCA0 10, Att 4+, Fer vedi sotto (stritolamento), TS G12, Mor 10, PX 2.000].

Quando colpisce, il trappoliere si ripiega e si avvolge sulla vittima, cercando di schiacciarla e soffocarla con la sua massa carnosa. Questo attacco infligge 1d6 ferite da schiacciamento ogni round, e se perdura per 6 round provoca automaticamente la morte. Le vittime intrappolate non possono attaccare. Il trappoliere subisce solo metà ferite dagli attacchi basati sul fuoco e sul freddo, o nessuna ferita se riesce nel tiro salvezza.

9. Deposito

In questa stanza, diversi scaffali sono stipati di suppellettili di ogni tipo: attrezzi male in arnese, biancheria muffita, cassette e contenitori vari. Ragnatele e polvere ricoprono ogni cosa in questo dimenticatoio.

La maggior parte di quanto contenuto qui non è di alcun valore o utilità. L'unica cosa degna di interesse è una vecchia pergamena in una custodia di cuoio, che si trova all'interno di una cassetta posta su uno scaffale. Si tratta di una pergamena in lingua comune che parla della storia di questo tempio e può essere trovata con una ricerca approfondita fra gli scaffali. Si riporta una breve sintesi del contenuto, lasciando al master che lo desideri il compito di rilavorarlo, modificarlo o proporlo in maniera diversa.

Il tempio fu eretto in tempi antichi, quando gli acquitrini della palude non si erano ancora impadroniti delle terre circostanti, da una popolazione di cui oramai si è persa la memoria. In seguito alla scomparsa o all'abbandono da parte degli abitanti, l'edificio venne lentamente inghiottito dalla vegetazione, scomparendo nella palude che avanzava. Molto tempo dopo (approssimativamente un migliaio di anni prima dello svolgersi degli eventi), un potente mago dedito all'oscura arte della negromanzia giunse da queste parti e scoprì l'ingresso del tempio perduto: alla ricerca di un luogo dove stabilirsi per poter approfondire, indisturbato, gli studi delle arti arcane e malvage assieme ai suoi allievi e seguaci, gli parve perfetto e se ne impossessò riadattandolo ai suoi scopi. Col passare degli anni continuò a nutrire la sua sete di conoscenza e accrebbe il suo potere, isolandosi sempre di più dal mondo esterno. Iniziò a farsi chiamare Maestro Oscuro dai suoi discepoli e, in seguito, Venerabile Antico. Nelle vicine terre ai margini della palude prendevano forma, intanto, l'abitato di Galdford e la contea di Glidewater. Fra gli abitanti, ignari di ciò che vi si celava, cominciarono a circolare sinistre storie di presenze oscure in agguato nelle paludi e di sventura per i temerari che osavano addentrarvi in profondità. Giunto al culmine del potere che poteva sperare di raggiungere, il malvagio negromante decise di abbandonare il proprio corpo mortale con tutti i suoi limiti, trascendendo la vita stessa, per assurgere ad uno stato superiore che gli avrebbe garantito poteri vicini a quelli di un semidio. Fece così del tempio la propria tomba, sigillandolo con all'interno i suoi seguaci più fanatici e inviando in giro per il mondo i suoi adepti minori con il compito di creare e diffondere il malvagio culto della sua persona.

10. Sala comune dei sacerdoti

Questa grande sala quadrata è arredata come un salotto lussuoso: elaborati arazzi di fattura pregiata e intessuti di fili dorati sono appesi alle pareti e mostrano scene piuttosto raccapriccianti. Un grande tavolo rettangolare è posto al centro della stanza e diverse poltrone e divani con tavolini più piccoli accanto si trovano nell'angolo nordovest. Una libreria con diversi tomi e pergamene è affiancata alla parete est. Un corridoio sulla parete ovest conduce ad una scalinata che scende. Una tenda di velluto nasconde un'alcova o un passaggio sulla parete sud mentre sulla parete nord, nell'angolo più orientale vi è una porta. Tre uomini vestiti con una tunica sono intenti allo studio.

Le scale conducono all'area 37 del livello 2 mentre dietro al drappo di velluto si trova la porta, arrugginita e bloccata, che conduce all'area 7. La porta nord si apre normalmente. I tre uomini sono seguaci del culto del Venerabile Antico e discepoli fedelissimi di Haznel: in caso di combattimento non si arrenderanno; inoltre, il rumore prodotto attirerà gli occupanti della stanza 11. Ognuno di loro è in possesso di una chiave che apre la porta di collegamento tra le stanze 6 e 1.

Cultisti (umani chierici del 6° livello) (3) [All LM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 6d8+12, pf 42, 34, 27, tpcCA0 17 (16 in mischia), Att 1, Fer arma +1 o incantesimo, TS C6, Mor

12, PX 570, For 13, Int 10, Sag 16, Des 12, Cos 16, Car 8].

Incantesimi dei chierici (3+2/3+2/2): 1° livello: *causa ferite leggere, comando, incuti paura, oscurità, protezione dal bene* (inverso di *protezione dal male*); 2° livello: *blocca persone* (x2), *individuazione dell'allineamento, malasorte, silenzio*; 3° livello: *animare i morti, dispersione della magia*.

Equipaggiamento: tunica nera, armatura di cuoio borchiato, simbolo sacro dell'Antico, scimitarra, pugnale, borsa da cintura piccola con 15 mo, 5 ma, chiave.

11. Dormitorio dei sacerdoti

Una grande camerata con sette letti allineati lungo le pareti. Fra i letti sono disposti alcuni comodini con anta e cassetto. Una porta si trova al centro della parete nord, una sull'angolo nord della parete ovest e una su quello est del lato sud. La parete est è decorata con un elaborato affresco.

Le porte nord e sud si aprono normalmente, mentre la porta sulla parete ovest è chiusa a chiave ma la chiave si trova sulla serratura dal lato interno della stanza. Qui sono presenti due seguaci del culto, se non richiamati da rumori nelle stanze 10 o 12: staranno dormendo, il che potrebbe fornire al gruppo l'opportunità di coglierli di sorpresa.

Cultisti (umani chierici del 6° livello) (2) [All LM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 6d8+12, pf 42, 34, tpcCA0 17 (16 in mischia), Att 1, Fer arma +1 o incantesimo, TS C6, Mor 12, PX 570, For 13, Int 10, Sag 16, Des 12, Cos 16, Car 8].

Incantesimi dei chierici (3+2/3+2/2): 1° livello: *causa ferite leggere, comando, incuti paura, oscurità, protezione dal bene* (inverso di *protezione dal male*); 2° livello: *blocca persone* (x2), *individuazione dell'allineamento, malasorte, silenzio*; 3° livello: *animare i morti, dispersione della magia*.

Equipaggiamento: tunica nera, armatura di cuoio borchiato, simbolo sacro dell'Antico, scimitarra, pugnale, borsa da cintura piccola con 15 mo, 5 ma, chiave.

Le borse da cintura e il relativo contenuto sono state riposte nei rispettivi comodini e una di esse contiene, oltre al denaro e alla chiave, uno smeraldo di forma romboidale (valore 300 mo), la stessa pietra raffigurata nell'affresco di seguito descritto (e parte del relativo enigma).

L'affresco sulla parete raffigura tre gemme di diversi colori e di forma romboidale posizionate verticalmente una sopra l'altra, affiancate da un cartiglio con un'iscrizione. Dall'alto verso il basso i colori sono: rosso (rubino), azzurro (diamante), verde (smeraldo) e le iscrizioni, lette nella stessa sequenza, formano la filastrocca:

- ◆ *Il rosso sangue*
- ◆ *Tingerà il cielo*
- ◆ *E la terra, tutti*

Mostrate l'"Affresco con le gemme" in appendice D: indizi per i giocatori. L'affresco rappresenta la soluzione dell'enigma sulla porta di accesso alla stanza 43 del livello 2, ovvero la sequenza nella quale vanno incastonate la gemma rinvenibile nel comodino e quelle in possesso degli occupanti della stanza 34.

12. Anticamera

Una grande anticamera vuota con arazzi alle pareti e morbidi tappeti sul pavimento. Una porta si trova sulla parete nord e una nell'angolo a nordest. Sulla parete sud si apre un corridoio.

Il corridoio conduce al passaggio segreto verso l'area 6 (vedere per maggiori dettagli). La porta nell'angolo nordest è chiusa a chiave mentre quella nord è chiusa magicamente con un *chiavistello magico* e protetta con un glifo che infliggerà 10d4 ferite (TS vs. incantesimi per dimezzare) e metterà in allarme Haznel e gli occupanti delle stanze 10 e 11. Sia il glifo che il *chiavistello magico* possono essere rimossi con un *dispersione della magia* (11° livello ai fini della dissoluzione) o con l'abilità scoprire/rimuovere trappole, ma occorreranno due distinti interventi.

13. Sala di tortura

Tutto in questa macabra camera parla di dolore e strazio infiniti. Tavoli con catene e anelli di bloccaggio, bracieri, graticole e attrezzi di tortura di ogni genere. In un angolo fa mostra di sé una vergine di ferro irta di spuntoni. Macchie scure e annerite di sangue secco decorano pavimenti e arredi e un tanfo di carne bruciata pervade in maniera soffocante l'aria della stanza. L'unica porta si trova nell'angolo nord del muro orientale.

Qui potranno sbucare o essere condotti i PG in caso cadano nella trappola descritta in stanza 6: una botola nascosta nel pavimento accanto alla parete occidentale dà accesso al passaggio segreto. Sarà qui che gli zombi li immobilizzeranno prima di condurli verso le prigioni (stanza 23), privandoli dell'equipaggiamento che sarà poi depositato nella stanza 14 in modo che il protoplasma faccia piazza pulita.

Nell'angolo sud della parete orientale è inoltre celata una porta segreta che dà accesso al corridoio di collegamento con le stanze 8 e 9.

14. Stanza dei cadaveri

Un tanfo di carne in putrefazione pervade l'aria. Ci sono alcuni cadaveri accatastati qui, con segni di profonde ferite e orribili squarci dai quali pendono interiora e visceri. Brandelli di vestiti ed effetti personali di vario tipo, laceri e corrosi, sono sparsi qua e là. Un grosso foro nel pavimento, pieno di fango, si trova accanto alla parete ovest. Due porte si trovano sulle pareti sud e nord.

In questa stanza vengono accatastati i corpi, gli indumenti e gli effetti personali delle povere vittime dei sacrifici rituali officiati da Haznel e dai suoi fanatici seguaci. Il foro nel pavimento è un buco profondo 1,5 m ed è la tana di un protoplasma marrone (vedi l'appendice C: nuovi mostri, divinità, demoni e incantesimi per la descrizione completa), mimetizzato da pozza di fango, il quale provvede, nutrendosene, ad eliminare i corpi e gli averi delle vittime. Il protoplasma non può passare sotto le porte, che possono essere aperte normalmente da creature umanoidi.

Protoplasma marrone (1) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 5, DV 11, pf 47, tpcCA0 11, Att 1, Fer 5d4 (schianto), TS G6, Mor 12, PX 2.800].

Non può digerire il metallo, ma soltanto il legno e il cuoio, cosa che fa in un singolo round indipendentemente dalla natura magica e dai bonus dell'oggetto. Viene danneggiato solamente dal fuoco. Se viene attaccato con armi taglienti, si divide in più esseri di massa minore. Ogni attacco andato a segno ne crea uno più piccolo, che ha 2 DV (i suoi punti ferita vengono sottratti al mostro principale) e infligge 2d4 ferite.

15. Magazzino

In questo piccolo stanzino si trovano alcune casse di legno, un paio di barili e grossi sacchi accatastati in un angolo. Diverse mensole appese alle pareti sono piene di vasetti, contenitori di vetro e bottiglie. Alcuni attrezzi agricoli sono allineati sulla parete sud.

Questo stanzino è usato come deposito per le derrate alimentari da Haznel e dai suoi seguaci. Nelle casse e nei sacchi sono contenuti fagioli, grano, riso e altri generi alimentari a lunga conservazione. I barili contengono dell'ottima birra. Nei vasetti sono contenute conserve e composte, mentre le bottiglie contengono vino rosso di qualità. Fra gli attrezzi agricoli è presente anche un bastone che apparentemente sembra un oggetto senza importanza: si tratta in realtà nientemeno che del bastone di Lunder, sottratto a padre Wehn da Gilly e a questa poi rubato da Haznel dopo averla uccisa.

16. Salotto lussuoso

L'arredo di questo grande salone rivalessa con quello dei più sfarzosi palazzi: tappeti variopinti sul pavimento, arazzi pregiati alle pareti, tavoli dagli elaborati intarsi e poltrone di morbido raso. Su alcune vetrine addossate alle pareti fanno mostra di sé porcellane e argenteria. Un delicato sentore di incenso e oli profumati pervade l'aria: sembra di essere in un salotto regale. Due porte si trovano sul lato sud della stanza mentre un massiccio portone metallico è su quello nord. Nell'angolo nordest si affaccia un corridoio.

Questo grande salone fa parte degli appartamenti privati di Haznel (vedi anche stanza 17). Gli piace vivere nell'agio più sfrenato, senza farsi mancare nulla. La maggior parte di questi arredi sono stati finanziati con il denaro di famiglia dei Silvermist, all'insaputa di Valerien. La porta a sudovest è chiusa e protetta magicamente (vedi stanza 12) mentre quella a sudest si apre normalmente. Il portone a nord è chiuso con una chiave che si trova nello scrittoio della camera di Haznel. L'argenteria ha un valore complessivo di 1.800 mo, mentre le porcellane valgono 350 mo. Sotto ad un tappeto, accanto alla parete ovest, è celata la botola di accesso al passaggio segreto verso la stanza 4. Su uno dei tavoli è posizionato un foglio di pergamena: se uno dei giocatori chiederà di esaminarlo mostrate loro la "Formula evocazione dell'antico" in appendice D: indizi per i giocatori. I macabri versi scritti sulla pergamena si riferiscono al terribile rituale di evocazione che vuol

compiere Haznel per evocare lo spirito del Venerabile Antico (vedi stanze 43 e 44):

*“Il sangue di una vergine per aprire le porte della tomba.
Il sangue di sette puri innocenti per infrangere i sigilli della
prigionia.
Il sangue del proprio sangue per riunirsi in spirito
eternamente.”*

17. Camera di Haznel

Un enorme letto a baldacchino con tendaggi di velluto nero è addossato alla parte nord di questa lussuosa camera. Uno scrittoio di mogano lucido e una libreria sono allineati sulla parete ovest, mentre un imponente armadio di quercia fasciato di metallo è appoggiato alla parete orientale. Un grande arazzo raffigurante un'orgia di demoni è appeso al centro della parete sud, proprio di fronte al letto.

Questa è la camera privata di Haznel. Un passaggio segreto celato sulla parete occidentale dà accesso all'area 18, mentre una porta nascosta dietro l'arazzo sulla parete sud dà accesso al corridoio che collega la camera con le stanze 15, 22 e 23. In un cassetto dello scrittoio si trova una grossa chiave di ottone che apre il portone sulla parete nord della stanza 16.

18. Scala a chiocciola

Una scala a chiocciola scende nell'oscurità.

La scala conduce all'area 32 del livello 2.

19. Sancta sanctorum

Un breve corridoio conduce dal portone ad una grande stanza perfettamente circolare, le cui pareti sono fregiate di bassorilievi. Un ordine di quattro colonne disposte a semicerchio nella parte meridionale della stanza sale verso il soffitto, diversi metri più in alto. Oltre le colonne un nero altare di ossidiana lucida è posto nel centro esatto della stanza. Dietro all'altare, su un basamento, si trova una grande statua raffigurante una sagoma dai lineamenti scheletrici con addosso una lunga tunica e un mantello. Fra le mani regge una pergamena sulla quale sono scolpiti alcuni simboli.

Questa stanza è un vero e proprio tempio dedicato all'adorazione del Venerabile Antico, rappresentato dalla statua posta dietro l'altare. Una sezione del muro nordorientale della stanza è mobile e cela un passaggio che conduce alla stanza 23. I simboli scolpiti sulla pergamena nelle mani della statua sono identici a quelli incisi sul portone metallico della stanza 1. Un personaggio che li abbia già osservati potrà riconoscerli come tali (consentite nel caso una prova di Saggiezza). Mostrate il “Bassorilievo con i glifi” in appendice D: indizi per i giocatori. La sequenza dei simboli, che sembrano disegnare una misteriosa costellazione, rappresenta in effetti la combinazione per aprire il portone metallico. Nella stanza, inoltre, è nascosta anche la chiave che ne consente l'apertura: uno scomparto segreto sulla base dell'altare contiene una pietra dalla forma pentagonale con uno spuntone acuminato su uno dei lati; mostrate la “Chiave di

ossidiana” in appendice D: indizi per i giocatori. La chiave si inserisce perfettamente all'interno della sede avente la stessa forma sul pentacolo del portone metallico, consentendo di essere ruotata in senso orario o antiorario. Lo scompartimento è protetto con un glifo che, se non rimosso o disinnescato, produrrà 8d6 ferite da gelo nel raggio di 3 m.

20. Refettorio abbandonato

Questo grande salone arredato con diversi lunghi tavoli e svariati sgabelli doveva essere un tempo una grande sala da pranzo comune. Le sedute giacciono rovesciate e sparse ovunque, assieme a vecchie stoviglie e boccali ormai consunti. Tre porte si aprono in questa stanza, una sul muro sud e due sul muro ovest. Alcune figure in abiti laceri si girano lentamente verso di voi.

La porta a sud e quella nell'angolo sudovest si aprono regolarmente. Quella a nordovest è invece chiusa e bloccata dalla ruggine. Le figure in abiti laceri sono tre zombi ju-ju sotto il controllo del signore degli zombi nell'area 6, il quale sarà immediatamente informato dell'incontro e accorrerà assieme agli altri occupanti dell'area 6 entro 1d4 round. Gli zombi saranno allertati e potranno intervenire sia in caso di colluttazione nella stanza 5 che richiamati dal loro signore nell'area 6.

Zombi ju-ju (3) [All NM, Mov 27 m (9 m), CA 6, DV 3+12, pf 20, 27, 32, tpcCA0 14, Att 1, Fer 3d4 (pugno) o arma, TS G6, Mor 12, PX 135].

Sono più veloci e abili dei normali zombi, quindi tirano normalmente per l'iniziativa e colpiscono come mostri da 6 DV. La loro agilità gli permette di scalare pareti come un ladro (92% di probabilità di successo). Possono essere feriti solo dalle armi magiche e dagli incantesimi. Indipendentemente dal bonus, soltanto quelle da taglio infliggono il normale danno, mentre le armi da punta o contundenti causano solo la metà delle ferite. Come tutti i non morti, sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite. In più, sono immuni all'elettricità e all'incantesimo *dardo incantato*, e dimezzano automaticamente le ferite da fuoco. Gli zombi ju-ju sono considerati come se fossero creature da 6 DV sulla tabella “Scacciare i non morti”, anche se la quantità di mostri scacciati viene determinata normalmente (3 DV per zombi).

21. Dispensa

Sacchi, casse e barili si trovano allineati a ridosso delle pareti della stanza. Su alcune mensole sono stipati una serie di brocche, vasi e boccette, molti dei quali infranti. Ci sono tre porte: una sulla parete ovest, una su quella nord e una nell'angolo sudest.

Si tratta di un'antica dispensa ormai in disuso. Casse e sacchi sono pieni di derrate alimentari (legumi, cereali, carne essiccata) ormai andate a male. Nei barili è contenuto del vino ormai inacidito. L'ingestione di uno di questi alimenti,

se non precedentemente trattati con un incantesimo *purificare cibo e bevande*, è tossica e può provocare effetti variabili a discrezione del master. Fra i contenitori rimasti integri sulle mensole è nascosta una **pozione del controllo dei non morti**. Le porte in questa stanza sono completamente arrugginite e bloccate.

22. Cucine

Questa stanza ha tutto l'aspetto di una vecchia cucina: un grosso focolare, spento ormai da tempo, si trova sulla parete nord. Un calderone si trova ancora agganciato alla catena. Al centro della stanza c'è un grande tavolo per le preparazioni e, sulla parete sud, diversi banconi e un lavello in pietra. Pentole, padelle, utensili da cucina e stoviglie rotte sono sparsi o appesi un po' dappertutto. Due corridoi si trovano sulla parete occidentale e su quella orientale. Alcune figure rinsecchite con dei laceri grembiuli si muovono nella stanza e sembrano ancora intente agli antichi mestieri.

Si tratta della vecchia cucina del tempio ed è ormai in completo abbandono. Le creature nella stanza erano un tempo gli inservienti della cucina e ora sono degli spettri vincolati a questo luogo. Attaccano chiunque invada la loro tana, ad eccezione di Haznel e dei suoi seguaci.



Spettri (3) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 5, DV 3, pf 22, tpcCA0 17, Att 1, Fer risucchio di energia (tocco), TS G3, Mor 12, PX 110].

Attaccano con il tocco, risucchiando un livello o 1 DV. Con il livello, un personaggio perde tutti i vantaggi che dipendono da esso. Dopo il risucchio di energia, un personaggio ha il minimo di punti esperienza necessari per il suo nuovo livello. Un umano o semiumano ridotto a livello 0 muore e risorge come spettro dopo 1d4 giorni. Possono essere feriti solo dalle armi magiche o di argento e dagli incantesimi. Come tutti i non morti, sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite.

23. Prigione delle vittime

Se i PG si dovessero risvegliare qui dopo essere caduti nella trappola descritta in stanza 6, aggiungete la seguente fase all'inizio:

Vi risvegliate, storditi e spogli, dietro le sbarre di una cella. Piano piano mettete a fuoco con maggior dettaglio l'ambiente che vi circonda.

Altrimenti, leggete solo quanto segue:

All'interno di quest'ampia stanza si trovano quattro celle delimitate da una robusta inferriata e sbarrate da un pesante cancello con lucchetto. Alcune di queste sembrano occupate. Due porte si trovano sulla parete sud e una sulla parete ovest. Nell'angolo nordovest della stanza, due uomini in tunica siedono attorno ad un tavolo intenti a giocare a carte e a bere, mentre due figure dalla pelle grigiasta e rinsecchita montano la guardia di fronte alle celle.

Gli uomini al tavolo sono due seguaci del culto incaricati di montare la guardia ai prigionieri e prelevarli dalle celle per condurli ai sacrifici rituali. Le figure davanti alle celle sono due zombi ju-ju, che obbediscono ai loro ordini e non li attaccano. I due cultisti, furbescamente, preferiscono lasciare agli zombi il compito di sorvegliare i prigionieri e attingono, di nascosto, alle scorte di alcolici della stanza 15. Saranno per lo più distratti dai loro passatempi, ma in caso di scontro accorreranno dal round successivo in combattimento.

Cultisti (umani chierici del 6° livello) (2) [All LM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 6d8+12, pf 35, 27, tpcCA0 17 (16 in mischia), Att 1, Fer arma +1 o incantesimo, TS C6, Mor 12, PX 570, For 13, Int 10, Sag 16, Des 12, Cos 16, Car 8].

Incantesimi dei chierici (3+2/3+2/2): 1° livello: *causa ferite leggere*, *comando*, *incuti paura*, *oscurità*, *protezione dal bene* (inverso di *protezione dal male*); 2° livello: *blocca persone* (x2), *individuazione dell'allineamento*, *malasorte*, *silenzi*; 3° livello: *animare i morti*, *dispersione della magia*. Equipaggiamento: tunica nera, armatura di cuoio borchiato, simbolo sacro dell'Antico, scimitarra, pugnale, borsa da cintura piccola con 15 mo, 5 ma, chiave.

Zombi ju-ju (2) [All NM, Mov 27 m (9 m), CA 6, DV 3+12, pf 24, 29, tpcCA0 14, Att 1, Fer 3d4 (pugno) o arma, TS G6, Mor 12, PX 135].

Sono più veloci e abili dei normali zombi, quindi tirano normalmente per l'iniziativa e colpiscono come mostri da 6 DV. La loro agilità gli permette di scalare pareti come un ladro (92% di probabilità di successo). Possono essere feriti solo dalle armi magiche e dagli incantesimi. Indipendentemente dal bonus, soltanto quelle da taglio infliggono il normale danno, mentre le armi da punta o contundenti causano solo la metà delle ferite. Come tutti i non morti, sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite. In più, sono immuni all'elettricità e all'incantesimo

dardo incantato, e dimezzano automaticamente le ferite da fuoco. Gli zombi ju-ju sono considerati come se fossero creature da 6 DV sulla tabella “Scacciare i non morti”, anche se la quantità di mostri scacciati viene determinata normalmente (3 DV per zombi).

Nel pavimento della stanza, lungo il muro sud, è celata una botola che dà accesso al passaggio segreto verso la stanza 19.

Se i PG si dovessero trovare imprigionati, fornite loro una ragionevole possibilità di poter tentare di liberarsi: uno dei cultisti (o entrambi) potrebbero allontanarsi verso la stanza 24 o verso la stanza 15, ritenendo sufficiente la presenza degli zombi. Nelle celle potrebbero trovarsi ferri o vecchi chiodi con cui tentare di scassinare i lucchetti. Gli stessi potrebbero non essere stati chiusi a dovere, ecc... Potreste inoltre far trovare socchiusa o aperta la porta verso la stanza 14, che conterrà il loro equipaggiamento. Eventuali altri prigionieri nelle celle saranno abitanti spaventati del villaggio di Galdford, scomparsi nelle settimane precedenti e destinati ad essere oggetto dei macabri riti del culto. Assegnate ai PG 2.000 PX per ogni prigioniero che riusciranno a sottrarre al terribile destino. Da questa stanza possono essere uditi gemiti e urla provenienti dalla vittima sacrificale nella stanza 24.

24. Altare sacrificale

Entrate in una grande camera pentagonale le cui pareti sono piene di bassorilievi raffiguranti scene immonde di tortura, delirio e sofferenza. Tre porte sono poste sulla parete sud, est e nordovest. Un grosso blocco di pietra squadrata è posto nel centro e sopra di esso, vincolato da ceppi, si agita e urla un uomo completamente spogliato delle sue vesti. L'altare è macchiato di chiazze bruno nerastre. Due figure incappucciate sono intente a salmodiare una litania mentre brandiscono nelle mani dei sinistri pugnali ricurvi.

I due incappucciati sono seguaci del culto che stanno per officiare un rito sacrificale ai danni di un povero contadino, in precedenza detenuto in una delle celle della stanza 23. Il salvataggio di questo innocente vale 2.000 PX extra.

Cultisti (umani chierici del 6° livello) (2) [All LM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 6d8+12, pf 43, 36, tpcCA0 17 (16 in mischia), Att 1, Fer arma +1 o incantesimo, TS C6, Mor 12, PX 570, For 13, Int 10, Sag 16, Des 12, Cos 16, Car 8].

Incantesimi dei chierici (3+2/3+2/2): 1° livello: *causa ferite leggere, comando, incuti paura, oscurità, protezione dal bene* (inverso di *protezione dal male*); 2° livello: *blocca persone* (x2), *individuazione dell'allineamento, malasorte, silenzio*; 3° livello: *animare i morti, dispersione della magia*. Equipaggiamento: tunica nera, armatura di cuoio borchiato, simbolo sacro dell'Antico, scimitarra, pugnale, borsa da cintura piccola con 15 mo, 5 ma, chiave.

25. Discesa al livello 2

Il corridoio si allarga in questo punto. Al centro di esso un passaggio conduce verso sud, biforcandosi a destra e a sinistra.

Le scale scendono al livello 2, stanza 26.

26. Accesso principale livello 2

Le scale scendono fino ad un corridoio che compie un paio di svolte su sé stesso. Il corridoio conduce ad un grande salone rettangolare dal soffitto a volta sorretto da sei massicce colonne. Un altro corridoio dal lato opposto sembra provenire dall'altra scalinata di discesa. Le pareti della stanza sono affrescate con dipinti blasfemi e terrificanti. Nella parte meridionale, la stanza si restringe e da essa si dirama un altro corridoio. Immediatamente dopo il vostro ingresso nel salone, alcune vampe di fiamma si elevano dal pavimento fra le colonne per oltre 2 m di altezza. In mezzo alle fiamme rimane un passaggio largo 1,5 m.

Il soffitto a volta raggiunge i 6 m. La stanza è vuota eccetto che per le colonne e le fiamme, posizionate sulle caselle contrassegnate con una “F”. Le fiamme sono in realtà delle potenti illusioni, molto realistiche: i personaggi che vi si avvicinano percepiranno un intenso calore e subiranno danni attraversandole come se stessero attraversando un *muro di fuoco* (vedi l'omonimo incantesimo dei maghi di livello 4): tali ferite non saranno reali ma il master dovrà descriverle come tali ai giocatori. È permesso un TS contro incantesimi con penalità di -2 per coloro che dichiareranno di non credere all'illusione, motivandone adeguatamente il motivo. Il vero pericolo nella stanza è rappresentato dal passaggio apparentemente libero dalle fiamme: in questo punto il pavimento cela in realtà una fossa profonda 6 m e irta di pali acuminati. Un personaggio che vi cada dentro subirà 2d6 ferite per la caduta e 2d4 ferite per gli spuntoni.

27. Stanza in rovina

In questa stanza si trovano un tavolo e alcune sedie, fracassati. Sparsi sul pavimento, frammenti di stoviglie e altre suppellettili.

Questa stanza abbandonata e devastata è la dimora di una presenza. La creatura comparirà dopo due round di permanenza nella stanza e attaccherà con ferocia chiunque vi si trovi.

Presenza (1) [All CM, Mov 36 m (12 m) o volo 72 m (24 m), CA 3, DV 4, pf 28, tpcCA0 16, Att 1, Fer 1d6 + risucchio di energia (tocco), TS G4, Mor 12, PX 300].

Non vengono colpite dalle armi normali e quelle di argento infliggono loro solo la metà delle ferite. Con il tocco gelido, infliggono 1d6 ferite e risucchiano un livello o 1 DV. Con il livello, un personaggio perde tutti i vantaggi che dipendono da esso. Dopo il risucchio di energia, un personaggio ha il minimo di punti esperienza necessari per il suo nuovo livello. Se un personaggio viene ridotto a 0 livelli, muore e risorge dopo 24 ore come una nuova presenza asservita a quella che l'ha ucciso. Come tutti i non morti, sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme, sonno, blocca persona e blocca mostri*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite.

28. Anticamera

In questa anticamera vuota, otto figure allampanate e rinsecchite stanno in piedi, immobili, quasi in attesa di qualcosa. Una porta si trova sulla parete meridionale mentre un corridoio si apre su quella settentrionale.

Le otto figure sono degli zombi controllati e utilizzati da Haznel come facchini per assistere nei rituali di preparazione dei bhaal, manipolando e trasportando la materia prima. Non costituiscono in realtà una concreta minaccia e non attaccheranno a meno di non essere attaccati. È stato loro ordinato di rimanere in attesa. Il rumore di combattimenti qui, tuttavia, potrebbe attirare (40% probabilità) qualche membro del culto di passaggio: utilizzate nel caso le statistiche riportate in stanza 24

Zombi (8) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 8, DV 2, pf 16, tpcCA0 18, Att 1, Fer 1d8 (artigio), TS G1, Mor 12, PX 29].

Sono lenti e maldestri, quindi perdono sempre l'iniziativa. Come tutti i non morti, sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite.

29. Stanza di concentrazione

Questa stanza ha l'aria di essere di una piccola cappella. Affreschi sulla parete nord raffigurano un sacerdote in vesti nere circondato da creature immonde al suo comando. Davanti alla parete si trova un piccolo altare, sopra il quale è appoggiato un leggio con un tomo chiuso. Un inginocchiatoio si trova a circa 1 m dall'altare. Due porte sono poste una sulla parete orientale e l'altra su quella occidentale.

In questa stanza si raccolgono in preghiera e meditazione i sacerdoti prima di officiare i riti per animare i bhaal. Il tomo posto sull'altare è un libro maledetto e contiene al suo interno l'incantesimo *creare bhaal* (vedi l'appendice C: nuovi mostri, divinità, demoni e incantesimi per la descrizione completa). Solo un personaggio di allineamento malvagio può aprire il libro senza subire danni, leggerlo e apprendere l'incantesimo in esso contenuto. Qualsiasi altro personaggio subirà 4d6 ferite aprendolo. Inoltre, se si tratta di un chierico o paladino di allineamento buono, perderà permanentemente 2 punti di Saggezza. Tale effetto è annullabile solo con un incantesimo *scaccia maledizione* lanciato da un incantatore di almeno 9° livello o da un *desiderio*.

30. Magazzino fanghiglia

Questa stanza si sviluppa in lunghezza da est a ovest e la maggior parte dello spazio è occupata da cumuli di fanghiglia addossati alla parete nord.

In alto, al centro della parete, si trova un grosso foro di circa 1 m di diametro. Un odore di marciume e vegetazione in decomposizione vi assale. Due passaggi si aprono sulla parete est e su quella ovest.

Questo luogo è il magazzino di raccolta della fanghiglia di palude con la quale vengono assemblati i bhaal. Il foro in alto nel muro nord è collegato ad un pozzo che sale fino all'esterno e tramite il quale il materiale viene fatto arrivare fin qui. Nascosto in mezzo alla fanghiglia si trova un otyugh, che è arrivato sin qui attraverso il passaggio e ha trovato un ambiente ideale. Ignora del tutto gli zombi che operano come facchini per conto di Haznel, ma nel caso in cui qualche incauta creatura viva giungesse qui, non esiterà ad attaccarla potendo contare sul fattore sorpresa.

Otyugh standard (1) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 3, DV 8, pf 60, tpcCA0 12, Att 3, Fer 1d8/1d8 (tentacoli), 1d4+1 + cancrena (morso), TS G8, Mor 10, PX 1.560].

Chiunque venga morso deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno o contrae una cancrena curabile solo magicamente che infligge 1d3 ferite al giorno.

31. Vasche dei bhaal

Tre grossi sarcofagi scoperti sono allineati lungo la parete est di questa stanza, che si sviluppa in lunghezza da nord a sud. L'interno dei sarcofagi è sagomato in forma vagamente umanoide ed uno di essi sembra essere stato riempito di fanghiglia. Dei grossi anelli metallici pendono ai lati dei sarcofagi. Alcuni robusti pali di legno sono posti per terra a fianco dei sarcofagi. Un catino sul pavimento accanto al muro est contiene un denso liquido rossastro. Un passaggio si apre sull'estremità settentrionale della parete ovest e una porta si trova in quella meridionale. Un altro passaggio si apre al centro della parete sud.

In questa stanza vengono preparate le sagome dei bhaal per il rituale di animazione. I sarcofagi fungono da stampi per la fanghiglia che li costituisce e, al momento opportuno, vengono sollevati e portati nella stanza 41 per il compimento del rituale. Il cantino contiene del sangue umano, estratto dalle vittime sacrificali, e viene mescolato alla fanghiglia come parte fondamentale del procedimento di preparazione.

32. Scale a chiocciola

Una scala a chiocciola sale nell'oscurità.

La scala conduce all'area 18 del livello 1.

33. Cappella rituale

Questa stanza è una cappella di medie dimensioni. Alcune file di panche sono disposte a guardare un altare, piuttosto semplice, costituito da un blocco di lucida ossidiana. Le pareti sono decorate con bassorilievi raffiguranti cumuli d'ossa e figure innominabili tra di essi. Al centro della parete ovest spicca tra di essi una grande figura in saio a braccia aperte, che brandisce un sinistro e malefico coltello. C'è un portone al centro della parete est che funge da accesso principale alla stanza. Un passaggio si apre nell'angolo sudovest.

Questa cappella è il principale luogo di raccoglimento e preghiera dei sacerdoti del culto in preparazione ai loro

nefandi riti. Il portone è chiuso con un *chiavistello magico*. Ogni tentativo di rimuoverlo o di farlo scattare metterà in allarme gli occupanti della stanza. Qui si trovano due cultisti e un arciprete. In caso di scontro con gli occupanti, accorreranno nel giro di due round anche gli occupanti dell'adiacente stanza 34 per vedere cosa stia accadendo. Se possibile, all'inizio del combattimento l'arciprete lancerà su di sé come prima cosa l'incantesimo *paramenti magici* (vedi l'appendice C: nuovi mostri, divinità, demoni e incantesimi per la descrizione completa). L'arciprete porta con sé una delle gemme da incastonare nella porta di accesso alla stanza 43: un diamante romboidale (valore 1000 mo).

Arciprete (umano chierico del 7° livello) (1) [All LM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 7d8+14, pf 54, tpcCA0 17 (16 in mischia), Att 1, Fer arma +1 o incantesimo, TS C7, Mor 12, PX 790, For 13, Int 10, Sag 17, Des 12, Cos 16, Car 10].

Incantesimi dei chierici (4+2/3+2/2+1/1): 1° livello: *causa ferite leggere, comando, incuti paura, oscurità, protezione dal bene* (inverso di *protezione dal male*), *santuario*; 2° livello: *blocca persone* (x2), *individuazione dell'allineamento, malasorte, silenzio*; 3° livello: *animare i morti, dispersione della magia, paramenti magici*; 4° livello: *verghe ofidiche*.

Equipaggiamento: tunica nera, armatura di cuoio borchiato, simbolo sacro dell'Antico, scimitarra, pugnale, borsa da cintura piccola con 25 mo, 30 ma, diamante romboidale, chiave.

Cultisti (umani chierici del 6° livello) (2) [All LM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 6d8+12, pf 34, 25, tpcCA0 17 (16 in mischia), Att 1, Fer arma +1 o incantesimo, TS C6, Mor 12, PX 570, For 13, Int 10, Sag 16, Des 12, Cos 16, Car 8].

Incantesimi dei chierici (3+2/3+2/2): 1° livello: *causa ferite leggere, comando, incuti paura, oscurità, protezione dal bene* (inverso di *protezione dal male*); 2° livello: *blocca persone* (x2), *individuazione dell'allineamento, malasorte, silenzio*; 3° livello: *animare i morti, dispersione della magia*.

Equipaggiamento: tunica nera, armatura di cuoio borchiato, simbolo sacro dell'Antico, scimitarra, pugnale, borsa da cintura piccola con 15 mo, 5 ma, chiave.

34. Spogliatoio

Alle pareti di questa stanza sono allineati alcuni grossi armadi di legno. Nel centro della stanza, una fontana zampilla un liquido color rosso vivo. Una panca di pietra circonda la fontana per tutto il suo perimetro, creando una seduta. Un passaggio si apre nell'angolo nordovest e nel centro della parete sud si trova una porta.

Questa stanza funge da spogliatoio per i sacerdoti del culto. Negli armadi sono contenuti diversi paramenti e vesti nere, le stesse indossate dai membri del culto. La fontana nel centro zampilla, in realtà, acqua, ma è incantata con un incantesimo illusorio che la fa apparire come fosse "sangue vivo". I sacerdoti del culto dell'antico sono invitati a bere del sangue delle creature vive e possono farlo in sicurezza. Ogni altra creatura che beva dalla fontana dovrà effettuare un tiro salvezza contro veleno o subire 3d6 ferite e contorcersi per

terra in preda a intensi dolori all'addome per 2d6 round. Un personaggio che dichiara di non credere all'illusione ed effettui con successo un tiro salvezza contro incantesimi (oppure che lanci con successo un *dispersione della magia*) potrà vedere la fontana per ciò che è in realtà, ma non potrà accorgersi che l'acqua è avvelenata se non bevendola o identificandola con un incantesimo. Solo un incantesimo *purificare cibo e bevande* potrà rendere potabile l'acqua. Qui si trovano due cultisti, uno dei quali porta con sé una delle gemme da incastonare nella porta di accesso alla stanza 43: un rubino romboidale (valore 500 mo).

Cultisti (umani chierici del 6° livello) (2) [All LM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 6d8+12, pf 38, 33, tpcCA0 17 (16 in mischia), Att 1, Fer arma +1 o incantesimo, TS C6, Mor 12, PX 570, For 13, Int 10, Sag 16, Des 12, Cos 16, Car 8].

Incantesimi dei chierici (3+2/3+2/2): 1° livello: *causa ferite leggere, comando, incuti paura, oscurità, protezione dal bene* (inverso di *protezione dal male*); 2° livello: *blocca persone* (x2), *individuazione dell'allineamento, malasorte, silenzio*; 3° livello: *animare i morti, dispersione della magia*.

Equipaggiamento: tunica nera, armatura di cuoio borchiato, simbolo sacro dell'Antico, scimitarra, pugnale, borsa da cintura piccola con 15 mo, 5 ma, chiave.

35. Salone

Un grande salone quadrato di 9 m di lato con due portoni, uno dei quali si trova al centro della parete nord mentre l'altro nell'angolo nord est. Eleganti statue dalle forme sinuose si trovano posate ad intervalli regolari lungo tutto il perimetro della stanza. I corpi aggraziati raffigurano ninfe e satiri che ballano. Lo spettacolo sarebbe affascinante se non fosse per il particolare che tutte le statue sono decapitate. Le teste giacciono sparse sul pavimento polveroso e alcune di esse sembrano osservarvi, rivolgendovi una tacita supplica.

Entrambe le porte di questa stanza sono efficienti e in buono stato. Nonostante le apparenze, le statue non rappresentano in realtà un pericolo in sé. Due di queste, tuttavia, tra quelle poste lungo la parete meridionale, sono ricoperte da una ameba sinapina (vedi l'appendice C: nuovi mostri, divinità, demoni e incantesimi per la descrizione completa) divisa in due metà, ognuna delle quali ricopre una delle statue. Essendo trasparente, è molto difficile individuarla fino al momento in cui attacca (penalità di -5 al tiro per la sorpresa). Se i personaggi rimarranno nella parte nord della stanza e non vi si protrarranno per molto tempo, non correranno alcun rischio.

Ameba sinapina (1) [All N, Mov 18 m (6 m), CA 4, DV 7+14, pf 52, tpcCA0 12, Att 1, Fer 5d4 (schianto), TS G4, Mor 12, PX 1.300].

Il muco acido che secerne può digerire la stoffa, il legno e il cuoio in 1 round, ma non intacca la pietra e il metallo. Esala un vapore tossico in un raggio di 3 m attorno a sé; chi si trova in quest'area deve effettuare un tiro salvezza contro veleno a ogni round e, se fallisce il tiro salvezza, subisce gli

effetti di *lentezza* per 2 round (ulteriori fallimenti del TS sono cumulativi riguardo alla durata). Non viene ferita dalle armi normali (e può corrodere quelle di legno) e dagli attacchi elettrici. Un incantesimo *dardo incantato* la farà addirittura crescere; il mostro guadagna un numero di pf pari alle ferite causate dall'incantesimo (può salire sopra il punteggio massimo per i suoi DV). Il freddo le infligge solo metà danno e gli altri attacchi hanno i normali effetti. Tuttavia, quando viene colpita da un'arma tagliente o da un *fulmine magico*, un'ameba sinapina si divide in due amebe più piccole, ognuna con la metà dei pf del mostro principale, che combattono con le stesse statistiche della creatura originale. Può anche decidere autonomamente di dividersi in due oppure di riunirsi in una massa unica, senza dover impiegare nessuna azione ma non più di una volta per round.

36. Prigione

Questa stanza buia, umida e malsana è quasi del tutto vuota, fatta eccezione per un pagliericcio e un pitale accanto alla parete ovest. Una figura vestita di abiti laceri e sdruciti giace distesa sul pagliericcio, rannicchiata in posizione fetale.

Il robusto portone di questa cella è sprangato con un chiavistello e chiuso con un lucchetto di buona fattura. Non appena qualcuno entrerà nella stanza, la figura si alzerà faticosamente dal pagliericcio, gemendo e portando le mani agli occhi in caso vi siano fonti di luce. I PG che abbiano avuto modo di incontrarlo almeno una volta in precedenza, riconosceranno subito Valerien Silvermist, diversamente si qualificherà come tale se penserà di potersi fidare dei nuovi arrivati. Valerien potrà rivelare le seguenti informazioni:

- La vera identità di Haznel, ovvero Sebastien Silvermist, antenato del conte stesso.
- L'assassino di Gilly nonché il mandante, ovvero Anisha/demone e lo stesso Haznel.
- Che il bastone di Lundar appartenuto a padre Wehn è stato rubato e deve trovarsi qui da qualche parte. Sa che ha il potere di scacciare il demone che possiede sua figlia e ritiene che sia necessario trovarlo per poterla liberare. Questa informazione può essere molto importante in vista dell'incontro nell'area 44: avere il bastone potrà fare infatti una gran differenza nell'affrontare Haznel e Anisha.

37. Atrio d'accesso secondario

Un grande atrio polveroso. Un corridoio verso est conduce fino alla base di una scalinata che sale. Sulla parete meridionale, invece, un passaggio dà accesso ad un lungo corridoio che si estende ad est e ad ovest.

L'atrio è vuoto e non vi segni di recente passaggio.

38. Corridoio sud

Un crollo ha completamente ostruito il corridoio verso ovest. In direzione est, il corridoio si allarga nel centro a formare un salone e prosegue oltre svoltando verso nord. Sul salone affaccia un portone di legno arrugginito, nell'angolo nordest.

Subito oltre la svolta, dopo qualche metro, il corridoio termina davanti a due porte: una sull'estremità nord e l'altra sul lato ovest.

La porta che si affaccia sul salone è chiusa e in pessimo stato a causa della ruggine: il tiro per tentare di aprirla soffre di una penalità di -4. La porta all'estremità nord del corridoio è arrugginita ma si apre normalmente, mentre quella sul lato ovest è parzialmente aperta.

39. Sgabuzzino

Questo piccolo cubicolo odora di stantio e ruggine. Alcuni attrezzi da scavo e una piccola carriola di legno sfasciata giacciono qui.

Non c'è nulla di valore o degno di nota qui.

40. Tana dello scavatore

Questo grande salone è vuoto, umido e pieno di infiltrazioni. Muffe e formazioni fungine malsane si trovano agli angoli e sul soffitto. Una breccia circolare si apre sulla parete est, circondata da macerie tutto intorno. Due porte di legno malandate e dalle fasciature rugginose si trovano alle estremità sudest e sudovest della stanza.

Questa camera abbandonata non è frequentata dagli occupanti del luogo a causa della creatura che vi ha preso dimora. La breccia nel muro è infatti la tana di uno scavatore (vedi l'appendice C: nuovi mostri, divinità, demoni e incantesimi per la descrizione completa). Quando degli intrusi faranno il loro ingresso nella stanza, il mostro sferrerà il suo attacco entro 1d4 round, cercando di prenderli di sorpresa: è affamato e la comparsa di creature umane o umanoidi sarà un'occasione troppo ghiotta.

Scavatore (1) [All CM, Mov 18 m (6 m), CA 2, DV 8+8, pf 65, tpcCA0 12, Att 3, Fer 3d4/3d4 (artigli), 1d10 (morso), TS G8, Mor 8, PX 3.020].

Gli artigli su braccia e gambe sono talmente resistenti da permettergli di scavare senza difficoltà nella terra e nella roccia alla stessa velocità di movimento che ha in superficie. I grappoli di occhi gli conferiscono un'infravisione efficace fino a 27 m. Inoltre, qualsiasi creatura vivente che guardi negli occhi uno scavatore deve fare un tiro salvezza contro incantesimi o subisce gli effetti di *confusione*. Questo effetto si manifesta soltanto una volta per incontro. L'unico modo in cui un personaggio può evitare di incrociare lo sguardo del mostro mentre lo affronta è guardare altrove (-4 al tiro per colpire) o tenere d'occhio la creatura attraverso uno specchio (-2 al tpc).

41. Creazione bhaal

In questa camera dall'aspetto sinistro si trovano due tavoli disposti lungo la parete est: uno più grande e sporco di fanghiglia mentre l'altro, più piccolo, macchiato di sangue sia fresco che rappreso. Una grossa figura dall'aspetto vagamente umanoide, composta di fanghiglia, si trova eretta nell'angolo sud-occidentale della stanza.

Un acre odore di vegetazione in decomposizione pervade l'aria.

Questa stanza è dedicata al perverso e crudele rito di creazione dei bhaal descritto nel libro che si trova nella stanza 29. La creatura nella stanza è l'ultimo bhaal animato da Haznel, a cui è stato ordinato di rimanere per il momento qui. Attaccherà chiunque non riconoscerà come il proprio creatore o uno dei suoi seguaci.

Nella parete meridionale è celata una porta segreta che conduce alla stanza 42. In caso di scontro con il Bhaal o di forti rumori, accorrono entro 1d6 round anche gli occupanti di questa stanza attraverso il passaggio.

Bhaal di palude (1) [All CM, Mov 27 m (9 m), CA 3, DV 5, pf 47, tpcCA0 15, Att 2, Fer 1d8+2/1d8+2 (pugni), TS G5, Mor 10, PX 950].

Se entrambi i pugni vanno a segno, il bhaal agguanta la vittima e le infligge automaticamente ulteriori 1d4+3 ferite per round, risucchiandone inoltre l'energia vitale e facendo calare di 1 punto la Forza della vittima. La creatura afferrata deve effettuare ogni round un tiro salvezza contro paralisi: in caso di successo può dimezzare i danni subiti e si assume che la vittima sia riuscita a liberarsi, evitando il risucchio di Forza. Quando la For o i pf scendono a zero a causa della stretta, la vittima muore e risorge 1d4 turni dopo come ghoul. Una settimana di riposo assoluto consentirà alla vittima di recuperare il punto di Forza perso; un incantesimo *guarigione* ripristinerà immediatamente la Forza e i pf persi. L'acqua sacra lanciata addosso a un bhaal gli infligge 2d8 ferite da ustione. Non essendo veri e propri non morti, non possono essere scacciati, tuttavia, un tentativo riuscito in tal senso da parte di un chierico o paladino infliggerà al mostro 1d4 ferite, più il livello del personaggio, e lo stordirà per un numero di round pari al livello del personaggio. Se il risultato sulla tabella dello scacciare i non morti è "D", il danno inflitto e la durata dello stordimento raddoppiano. Un bhaal può essere colpito solo da armi magiche ed è immune alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, e a tutti quelli che influenzano la mente.

42. Camera dei sacerdoti

Alcuni armadi di legno intarsiato e un tavolo con sopra oggetti cerimoniali si trovano qui. Una porta è posta al centro della parete nord e un passaggio si apre nell'angolo sud est della stanza.

Questa è una stanza di servizio per Haznel e i suoi sacerdoti. Si troveranno in questa stanza fino a 1d4 cultisti, che potranno accorrere verso le aree 44 o 41.

Cultisti (umani chierici del 6° livello) (1d4) [All LM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 6d8+12, pf 34, tpcCA0 17 (16 in mischia), Att 1, Fer arma +1 o incantesimo, TS C6, Mor 12, PX 570, For 13, Int 10, Sag 16, Des 12, Cos 16, Car 8].

Incantesimi dei chierici (3+2/3+2/2): 1° livello: *causa ferite leggere*, *comando*, *incuti paura*, *oscurità*, *protezione dal*

bene (inverso di *protezione dal male*); 2° livello: *blocca persone* (x2), *individuazione dell'allineamento*, *malasorte*, *silenzi*; 3° livello: *animare i morti*, *dispersione della magia*. Equipaggiamento: tunica nera, armatura di cuoio borchiato, simbolo sacro dell'Antico, scimitarra, pugnale, borsa da cintura piccola con 15 mo, 5 ma, chiave.

43. Anticamera della tomba

Un'unica, grande lastra di pietra si trova sul fondo del corridoio subito dopo la svolta verso sud. Tre piccole cavità a forma di rombo sono scavate su di essa lungo l'asse centrale.

La lastra di pietra cela l'ingresso all'area e per poterla aprire è necessario inserire in un preciso ordine tre gemme nelle cavità. Le gemme sono un rubino (in possesso di uno dei cultisti nella stanza 34), un diamante (in possesso dell'arciprete nella stanza 33) e uno smeraldo (rinvenibile in uno dei comodini del dormitorio dei sacerdoti, stanza 11), da inserire in questo ordine dall'alto verso il basso, come mostrato nell'affresco della stanza 11. L'inserimento delle gemme in un ordine diverso farà scattare la seguente trappola: un cono di energia negativa si propagherà dalla porta colpendo tutte le creature che vi si trovano davanti e provocando 4d6 ferite, dimezzabili con un TS riuscito contro morte. Gli occupanti della stanza 44 saranno inoltre consapevoli del fallito tentativo di accesso e Haznel manderà qualcuno a controllare. Quando i PG riusciranno ad entrare, leggete loro quanto segue:

La spoglia anticamera davanti a voi ha un altare al centro, sopra il quale la figura addormentata o priva di sensi di una giovane giace vincolata con dei catenacci. Un maestoso portone a due battenti, rinforzato con fasce di ferro, si trova sulla parete est.

Se i PG non avranno messo in allarme nessuno degli occupanti della stanza 44 troveranno qui solo la ragazza in catene, diversamente saranno presenti i sacerdoti che assistono Haznel nel rito.

44. Accesso alla tomba dell'Antico

La scena che vi si para davanti è letteralmente agghiacciante. Un'enorme cripta circolare con il soffitto a volta decorata con affreschi osceni è dominata al centro da una piattaforma di pietra sulla quale poggia una statua. Le sembianze della statua sono scheletriche e ammantate di un saio, la personificazione stessa della morte. Sette ragazzini giacciono svenuti sul pavimento della sala davanti alla terribile statua. Accanto agli sventurati si trovano un uomo dai capelli brizzolati e gelidi occhi azzurri e una ragazza dall'aspetto bestiale, con occhi neri come la notte e terribili denti acuminati.



La ragazza è Anisha, posseduta dal demone Yhulgwjsh, mentre l'uomo dagli occhi azzurri è Haznel. Con loro potrebbero essere presenti due cultisti in veste di assistenti. Si stanno preparando per il terribile rito che consentirà ad Haznel di evocare lo spirito del Venerabile Antico e per farlo (come descritto nella pergamena rinvenibile nella stanza 16) dovranno procedere ad una serie di crudeli e terribili sacrifici umani: le vittime designate sono la ragazza incatenata all'altare nella stanza 43, i fanciulli qui presenti e lo stesso Valerien. La reazione dei presenti all'ingresso degli intrusi dipenderà molto dalla situazione: se con i PG fosse presente anche Valerien, indispensabile come vittima per il rito, Haznel sarà più cauto e propenso a trattare e tenterà di prendere tempo cercando un modo per neutralizzare la minaccia. I PG che dovessero averlo intuito potranno usare l'informazione a proprio vantaggio, fingendo di minacciare di ucciderlo.

Inoltre, se i PG saranno in possesso del bastone di Lundar (che potrebbero aver rinvenuto), avranno un notevole vantaggio potendo neutralizzare il demone ed eliminando quindi un formidabile avversario (poiché questo elemento può giocare un ruolo fondamentale, il master tenga presente di fornire abbondanti occasioni ai PG di poter ritrovare il bastone: esso è collocato nella stanza 15 ma vi sono molti altri luoghi in cui potrebbe esser fatto trovare).

Se i PG avranno tentato senza successo di aprire la porta della stanza 43, Haznel avrà mandato i suoi sacerdoti ad indagare e, in caso di scontro, lui e Anisha potrebbero accorrere.

In caso di scontro, Haznel e Anisha metteranno in atto le seguenti tattiche:

- Se possibile farà attaccare per primi i suoi assistenti.
- Anisha/demone darà man forte nel combattimento usando i suoi terribili poteri.
- Anisha o Haznel potrebbero anche uscire dalla porta est per tentare di fare un giro largo e prenderli alle spalle, finché qualcuno tiene occupati i PG.
- Haznel cercherà di utilizzare per primi, se possibile, gli incantesimi *oscurità*, *blocca persone*, *comando*, *incuti paura* e *silenzio* per aiutare i suoi tirapiedi. Effettuerà attacchi diretti utilizzando preferibilmente *causa ferite*, *colpo infuocato*, *verghe ofidiche*, *causa malattia*, *piaga degli insetti*, *arma spirituale* o la sua mazza magica.
- Se alcuni dei suoi seguaci dovessero cadere, tenterà di risorgerli come zombi utilizzando *animare i morti*. Non esiterà inoltre a tentare di usare *evoca servitore dell'aere*.
- Anisha utilizzerà *muro di forza* per tagliare la ritirata ai nemici e si getterà in combattimento in mischia usando i suoi terribili morsi e il malvagio pugnale cuore di tenebra, che brandisce con sadico piacere.

Haznel (Sebastien Silvermist) (umano chierico dell'11° livello) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 9d8+2, pf 57, tpcCA0 15 (16 in mischia), Att 1, Fer arma -1 o incantesimo, TS C11, Mor 12, PX 2.000, For 7, Int 17, Sag 18, Des 9, Cos 11, Car 14].

Incantesimi dei chierici (5+2/4+2/4+1/3+1/2/1): 1° livello: *causa ferite leggere*, *comando*, *incuti paura*, *individuazione del bene* (inverso di *individuazione del male*), *oscurità*, *protezione dal bene* (inverso di *protezione dal male*), *santuario*; 2° livello: *arma spirituale*, *benedizione*, *blocca persone* (x2), *silenzio* (x2); 3° livello: *animare i morti*, *causa malattia*, *dispersione della magia*, *parlare con i morti*, *scaglia maledizione*; 4° livello: *causa ferite gravi*, *esorcismo*, *individuazione della menzogna*, *verghe ofidiche*; 5° livello: *colpo infuocato*, *piaga degli insetti*; 6° livello: *evoca servitore dell'aere*.

Equipaggiamento: **bracciali dell'armatura** (CA 5), **anello della protezione +2**, **ciondolo nero di Yhul** (vedi appendice B: nuovi oggetti magici per la descrizione completa), **mazza +2**, bastone, pugnale, borsa da cintura piccola con 30 mo, 20 ma, tre rubini e due smeraldi (valore complessivo 30.000 mo).

Anisha (posseduta da Yhulgwjsh) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 8+16, pf 71, tpcCA0 9, Att 2 o 1, Fer 1d8+7 (pugno), 3d4 + paralisi (morso) o arma +3, TS G8, Mor 12, PX 1.820, For 11, Int 12, Sag 16, Des 12, Cos 16, Car 10].

Equipaggiamento: pugnale **cuore di tenebra** (vedi appendice B: nuovi oggetti magici per la descrizione completa).

Il demone che possiede Anisha le conferisce alcune abilità speciali. Ottiene una forza e resistenza sovrumane (bonus di

+3 a tiri per colpire e ferite inflitte e DV migliorati; già riportati nelle statistiche). Il morso paralizza per 1d6 giorni la vittima che fallisce un tiro salvezza. Può usare a volontà le seguenti abilità demoniache simili agli incantesimi, una per round e che funzionano al 12° livello: *incuti paura*, *muro di forza*, *tentacoli oscuri* (vedi l'appendice C: nuovi mostri, divinità, demoni e incantesimi per la descrizione completa), *autometamorfosi*. Può essere ferita solamente da armi magiche con un bonus di +2 o superiore oppure dagli incantesimi. Inoltre, è immune agli incantesimi *charme* e *sonno*, ma è vulnerabile all'acqua sacra, che le infligge 3d6 ferite (dimezzabili con un TS contro morte; ma se lo fallisce è anche stordita per 1d4 round).

Cultisti (umani chierici del 6° livello) (2) [All LM, Mov 36 m (12 m), CA 6, DV 6d8+12, pf 33, 27, tpcCA0 17 (16 in mischia), Att 1, Fer arma +1 o incantesimo, TS C6, Mor 12, PX 570, For 13, Int 10, Sag 16, Des 12, Cos 16, Car 8].

Incantesimi dei chierici (3+2/3+2/2): 1° livello: *causa ferite leggere*, *comando*, *incuti paura*, *oscurità*, *protezione dal bene* (inverso di *protezione dal male*); 2° livello: *blocca persone* (x2), *individuazione dell'allineamento*, *malasorte*, *silenzi*; 3° livello: *animare i morti*, *dispersione della magia*. Equipaggiamento: tunica nera, armatura di cuoio borchiato, simbolo sacro dell'Antico, scimitarra, pugnale, borsa da cintura piccola con 15 mo, 5 ma, chiave.

APPENDICE A: PNG PRINCIPALI

Haznel (Sebastien Silvermist) (umano chierico dell'11° livello) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 3, DV 9d8+2, pf 57, tpcCA0 15 (16 in mischia), Att 1, Fer arma -1 o incantesimo, TS C11, Mor 12, PX 2.000, For 7, Int 17, Sag 18, Des 9, Cos 11, Car 14].

Incantesimi dei chierici (5+2/4+2/4+1/3+1/2/1): 1° livello: *causa ferite leggere*, *comando*, *incuti paura*, *individuazione del bene* (inverso di *individuazione del male*), *oscurità*, *protezione dal bene* (inverso di *protezione dal male*), *santuario*; 2° livello: *arma spirituale*, *benedizione*, *blocca persone* (x2), *silenzi* (x2); 3° livello: *animare i morti*, *causa malattia*, *dispersione della magia*, *parlare con i morti*, *scaglia maledizione*; 4° livello: *causa ferite gravi*, *esorcismo*, *individuazione della menzogna*, *verghe ofidiche*; 5° livello: *colpo infuocato*, *piaga degli insetti*; 6° livello: *evoca servitore dell'aere*.

Equipaggiamento: **bracciali dell'armatura** (CA 5), **anello della protezione +2**, **ciondolo nero di Yhul** (vedi appendice B: nuovi oggetti magici per la descrizione completa), **mazza +2**, bastone, pugnale, borsa da cintura piccola con 30 mo, 20 ma, tre rubini e due smeraldi (valore complessivo 30.000 mo).

Descrizione: Haznel Silvermist è un uomo alto dal fisico asciutto e atletico, capelli scuri brizzolati e profondi occhi penetranti color azzurro ghiaccio. Porta un corto pizzetto di barba sul mento. È un chierico appartenente al culto del Venerabile Antico, un malvagio negromante di cui non sono note le origini, che accumulò un tale potere da lasciare le proprie spoglie mortali per assurgere al rango di semidivinità. Haznel si avvicinò in gioventù al culto perverso di quest'essere, sedotto dalla promessa di potere e

soprattutto dalla possibilità di prolungare oltremodo la propria vita terrena. In effetti, grazie ad arcane conoscenze e orribili riti sanguinari, è riuscito a vivere per oltre 200 anni, senza mostrare nell'aspetto, ancora avvenente, i segni dell'invecchiamento. Causò per sete di potere la caduta del casato, in seguito alla quale i Silvermist caddero in rovina, lasciarono il castello, furono spogliati di molte terre e presero il titolo di Conti di Glidewater (vedi le "Cronache del Ducato Meridionale" in appendice D: indizi per i giocatori). Si fece quindi credere morto e sparì. È alla ricerca del luogo dove ritiene che riposino le spoglie del Venerabile. È intenzionato ad evocare lo spirito tramite un oscuro rito sacrilego, per entrare in comunione con lui ed accrescere a propria volta il suo potere.

Anisha Silvermist (in forma umana, UN) [All LB, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 1, pf 4, tpcCA0 20, Att 1, Fer 1d2 o arma, TS UN, Mor 5, PX 5].

Descrizione: Anisha è una dolce ragazza di 18 anni, dai morbidi capelli biondi e dolcissimi occhi azzurri, alta 1,55 m. Era una ragazza solare e piena di vita, prima che la terribile maledizione scagliata da Haznel la consegnasse alla schiavitù del demone Yhulgwjsh. Ora alterna momenti di torpore e assopimento indotti dall'elisir di Wehn a momenti di lucidità in cui torna ad essere posseduta dal demone.

Anisha Silvermist (posseduta da Yhulgwjsh) [All CM, Mov 36 m (12 m), CA 5, DV 8+16, pf 71, tpcCA0 12, Att 2 o 1, Fer 1d8+7 (pugno), 3d4 + paralisi (morso) o arma, TS G8, Mor 12, PX 1.820, For 11, Int 12, Sag 16, Des 12, Cos 16, Car 10].

Equipaggiamento: pugnale **cuore di tenebra** (vedi appendice B: nuovi oggetti magici per la descrizione completa).

Descrizione: quando posseduta da Yhulgwjsh, Anisha assume un aspetto terrificante. Gli occhi diventano completamente neri e i denti aguzzi, le sue dimensioni aumentano di un 20% e la sua forza e resistenza si moltiplicano (bonus di +3 a tiri per colpire e ferite inflitte e DV migliorati; già riportati nelle statistiche). In questo stato, la possessione le conferisce alcune abilità e difese magiche. Il morso paralizza per 1d6 giorni la vittima che fallisce un tiro salvezza. Può usare a volontà le seguenti abilità demoniache simili agli incantesimi, una per round e che funzionano al 12° livello: *incuti paura*, *muro di forza*, *tentacoli oscuri* (vedi l'appendice C: nuovi mostri, divinità, demoni e incantesimi per la descrizione completa), *autometamorfosi*. Può essere ferita solamente da armi magiche con un bonus di +2 o superiore oppure dagli incantesimi. Inoltre, è immune agli incantesimi *charme* e *sonno*, ma è vulnerabile all'acqua sacra, che le infligge 3d6 ferite (dimezzabili con un TS contro morte; ma se lo fallisce è anche stordita per 1d4 round).

Tutti i danni che subisce in questo stato sono in realtà diretti al demone. Quando scende a 0 pf o meno, è costretto a lasciare il corpo ospite e a ritornare nel suo regno. Anisha ritorna allora alla sua forma normale, in stato di incoscienza e con i suoi normali punti ferita. Dopo 3d6 ore, il demone può ritentare di possederla se nel frattempo sul suo corpo non vengono posti incantesimi o protezioni tali da

impedirlo. Fra questi vi sono l'elisir di Wehn e il bastone di Lundar. Essendo stato invocato da una maledizione lanciata da Haznel tramite il ciondolo magico, il demone, e di conseguenza Anisha, ne è schiavo ed è costretto ad obbedire ai suoi comandi. Essendo comunque una creatura intelligente, è in grado di operare in maniera astuta e subdola. Trae un immenso, sadico piacere dal torturare, far soffrire ed uccidere creature inermi, soprattutto se pure, e in questo diventa l'ideale complice e assistente per Haznel. Anisha potrà essere liberata dalla propria maledizione solo nei seguenti modi: uccidendo Haznel che l'ha formulata, distruggendo il ciondolo nero di Yhul (cosa non semplice data la natura dell'artefatto... a discrezione del master), lanciando un *desiderio* che richiede però il sacrificio di una persona disposta ad essere trasportata nel piano infernale di residenza di Yhulgwijs e a diventare oggetto dei suoi tormenti per l'eternità.

Valerien Silvermist (UN) [All NB, Mov 36 m (12 m), CA 9, DV 1, pf 8, tpcCA0 20, Att 1, Fer 1d2 o arma, TS UN, Mor 7, PX 5].

Descrizione: ultimo discendente del casato dei Silvermist, che un tempo dominava su un territorio molto più ampio della contea di Glidewater, e VII Conte del lignaggio, è un uomo di 54 anni dai capelli castani e gli occhi verdi, alto 1,75 m. Distrutto dal dolore per la perdita della moglie Natasha e per la disgraziata situazione della figlia, vive rinchiuso nella sua villa assieme ai pochi servi, la figlia e la sorella. Intrattiene rapporti regolari solo con Wehn Donsyl, che è autorizzato ad entrare nella villa per curare la figlia.

Gillien (Gilly) Silvermist (umana illusionista del 3° livello) [All NM, Mov 36 m (12 m), CA 7, DV 3d4-3, pf 9, tpcCA0 19 (20 a distanza), Att 1, Fer arma o incantesimo, TS M3, Mor 12, PX 65, For 9, Int 16, Sag 11, Des 7, Cos 8, Car 13]. Incantesimi dei maghi (2/1): 1° livello: *ipnosi*, *maschera arcana*; 2° livello: *cecità*.

Equipaggiamento: stivali, calzamaglia, giacca, sopravveste, specchio, pugnale, cerbottana* con 20 dardi, boccetta di veleno (classe 18), **anello della protezione +2**.

* La cerbottana è un'arma da lancio ad aria, costituita da un tubo di lunghezza variabile tra i 15 e i 130 cm, usata per tirare piccoli dardi o proiettili. Il tiratore soffia in una estremità del tubo, forzando l'uscita del dardo dall'altra. Il potenziale offensivo della cerbottana è basso, ma i suoi dardi hanno la punta intinta nel veleno, perciò il bersaglio è soggetto agli effetti di quest'ultimo. Ha le statistiche seguenti: costo 2 mo, Fer dardo, peso 0,25 kg; dardo (x5): costo 5 ma, Fer 1 pf, peso -; gittata: corta fino a 3 m, media fino a 6 m, lunga fino a 9 m.

Descrizione: donna subdola e intrigante, è la sorella minore di Valerien, più giovane del fratello di cinque anni. Alta 1,6 m, porta capelli corvini ondulati e ha il naso aquilino. Intelligente e astuta, è sempre stata attratta dal potere arcano, tanto da riuscire a imparare come autodidatta i rudimenti della magia. Innamorata di Haznel, cerca in tutti i modi di ingraziarselo offrendo la sua complicità e collaborazione, che questi a malapena accetta con sufficienza. Anche se in apparenza finge il contrario, odia profondamente il fratello per averlo allontanato e Anisha,

che però teme in virtù della maledizione. È convinta che, riuscendo ad eliminare entrambi, Haznel sarà finalmente suo.

APPENDICE B: NUOVI OGGETTI MAGICI

Ciondolo nero di Yhul

Si tratta di un pendente con una pietra a forma di ottaedro nero lucido come un'opale e freddissimo al tatto. È un amuleto creato da Yhulgwijs in persona con l'essenza stessa del dominio Oscuro del Dolore e della Sofferenza, e in cui infuse parte del proprio spirito. Fu però rubato da un presuntuoso quanto avventato semidio senza nome, che intendeva farsi beffe del demone e privarlo del suo più grande tesoro. Nella sua follia, tentò di usarlo egli stesso, ma il potere del ciondolo unito e amplificato da quello del semidio causò una deflagrazione di immani proporzioni che lo ridusse ad una massa informe, fluttuante ai limiti più remoti del Piano astrale, senza più un vero corpo ma ancora in possesso dei propri ricordi: tale fu la sua punizione e maledizione.

Il ciondolo è un oggetto di profonda malvagità, che consente ad un individuo di allineamento malvagio di lanciare maledizioni estremamente potenti. Consente anche di evocare un avatar di Yhulgwijs, una pallida imitazione del demone che può comunicare con l'evocatore. Il demone, costretto a comparire dal potere del ciondolo, sarà infuriato e poco propenso a interloquire: se gli saranno poste delle domande, mentirà sistematicamente a meno che nella comunicazione non intraveda un proprio tornaconto. Inoltre, per ogni turno passato a comunicare con il demone, è necessario effettuare un TS contro morte (applicando l'eventuale "Mod. TS magia" sulla tabella della Saggezza a p. 5 del manuale di *Labyrinth Lord Edizione Avanzata™*) per evitare di impazzire.

Un incantatore almeno del 10° livello può vincolare il demone alla maledizione scagliata su una creatura, creandogli così un accesso sul Piano materiale attraverso il quale possedere la creatura maledetta. Quest'ultima acquisisce poteri e forza sovrumani, ma è costretta dal potere del ciondolo ad obbedire ai comandi dell'incantatore.

Bastone di Lundar

Appare come un normale bastone in legno di frassino lungo circa 1,4 m. Può essere usato in combattimento come arma magica +2. Quando viene attivato, il suo principale potere produce gli effetti di un *dispersione del male* lanciato al 12° livello. A differenza dell'incantesimo, però, non è necessario che la creatura bersaglio venga colpita ma è sufficiente che si trovi entro un raggio di 3 m. Le è consentito un TS contro oggetti magici con penalità di -3.

Il bastone può anche essere usato per apporre uno speciale sigillo di protezione su una creatura di allineamento non malvagio. È sufficiente toccare il bersaglio per impedirne la possessione da parte di uno spirito o creatura extraplanare malvagia. La protezione è temporanea e dura 1d6+4 giorni. Se la creatura da proteggere non è consenziente, deve essere effettuato un tiro per colpire.

Entrambi i poteri del bastone possono essere utilizzati una volta alla settimana.

Si ritiene che l'oggetto sia stato creato da Lunder stesso. Un giorno sorprese una malvagia divinità che stava tentando di rubare uno dei frutti dai mirabolanti poteri che coltivava nel proprio orto. Irritato dalla cosa la raggiunse, sfilò dal terreno uno dei bastoni che sostenevano il fusto della pianta e se ne servì per scacciare il ladro. Tenne quindi il bastone incantato a protezione della sacra pianta.

Cuore di tenebra

Questo orribile e sacrilego coltello è un'arma intelligente e profondamente malvagia. Ha un'elsa d'ossidiana lucida con un rubino color rosso sangue nel centro. La lama è d'acciaio, con la parte tagliente seghettata all'indietro che produce terribili ferite una volta estratta dalla carne. Viene usato principalmente come pugnale sacrificale rituale da Anisha e Haznel.

Ha allineamento caotico malvagio, Intelligenza 10, Ego 10 (forza di volontà totale 20), può comunicare parlando in lingua comune e demoniaco, colpisce come un'arma +2 infliggendo 2d4+2 ferite. Il suo potere speciale, forgiato nel sangue di vittime in secoli di utilizzo come coltello sacrificale, è quello di donare all'utilizzatore una maggior aspettativa di vita, pari agli anni di vita vissuti dalla vittima sacrificata. Perché ciò avvenga, deve essere officiato un apposito rituale sacrificale in cui la vittima sia inerme (non è quindi possibile ottenerlo uccidendo un avversario in combattimento).

Il prezzo da pagare è però altrettanto terribile: per ogni 10 anni di aspettativa di vita guadagnati, alla forza di volontà del ricevente (somma di Int e Sag) viene sottratto 1 punto, consentendo così all'arma di prendere progressivamente sempre maggior controllo sul proprietario. Essa cercherà sempre di spingere il proprio possessore a voler aumentare l'aspettativa di vita, perché in tal modo acquisirà energia e potere. Quando si sarà stancata del possessore e riterrà di voler cambiare, si rivolterà contro di lui rifiutandosi di fare ciò che il proprietario si aspetterebbe (colpire, rimanere in mano) o costringendolo a fare cose che non farebbe (combattere, arrendersi, suicidarsi). Tutte le sue azioni e saranno dirette a trovare un proprietario da dominare per garantirsi l'energia di cui ha bisogno, traendo piacere soprattutto dal fatto che questi può anche essere di allineamento buono: quale miglior occasione per sedurlo e portarlo sulla via del male?

APPENDICE C: NUOVI MOSTRI, DIVINITÀ, DEMONI E INCANTESIMI

Lunder (divinità)

Il Signore dell'Alba divinità legale buona, protettrice di contadini e lavoratori. Il suo simbolo è un sole che sorge. Motto: "Prega al tramonto, lavora all'alba". Consentito ai suoi sacerdoti solo l'uso di armi contundenti ed esclusivamente per difesa propria o di altri.

Yhulgwjsh (signore dei demoni)

Demone ombra del dolore, è un signore dei demoni di grande potenza che regna nel dominio oscuro del dolore e della sofferenza dell'abisso infernale. Di allineamento caotico malvagio, trae piacere dall'infliggere tormenti e sofferenze infiniti ad anime e creature che entrano nel suo regno. Nessuno sa quale sia la sua reale forma, si può solo vederne

la manifestazione nei malcapitati che vengono posseduti dal suo spirito impuro.

Albero assassino

Num. mostri:	0 (2d6)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	immobile
Classe armatura:	5
Dadi vita:	6
Attacchi:	5 (4 rami, morso)
Ferite:	1d3/1d3/1d3/1d3/3d6
Tiri salvezza:	G3
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	570

Questi mostri hanno l'aspetto di comuni alberi di una qualsiasi specie, perciò è molto difficile riconoscerli finché non si mostrano per quello che sono realmente, specialmente se si trovano in mezzo ad altre piante simili. Le loro radici sono infilate nella terra, proprio come quelle di un normale albero, quindi non sono in grado di spostarsi. Sono esseri a metà tra vegetali e animali, e per sopravvivere hanno bisogno sia del normale nutrimento delle piante che di una dieta carnivora.

In combattimento, possono estendere fino a quattro rami per afferrare bersagli entro 6 m, stritolarli e trascinarli verso la grande bocca irta di zanne, che finché rimane chiusa è perfettamente mimetizzata nel mezzo del tronco. Nello stesso round, ogni appendice può compiere un attacco contro un avversario diverso oppure più fronde possono concentrarsi sullo stesso nemico. Quando colpisce, un ramo causa 1d3 ferite e intrappola la vittima, trascinandola alla bocca nel round successivo, dove subisce automaticamente 3d6 ferite dal morso. Per liberarsi dalla presa occorre effettuare con successo un attacco contro il ramo e causargli almeno 5 ferite. Ciò lo recide, ma il mostro può comunque continuare a sferrare tutti i propri attacchi, visto che rimpiazza quella mozzata con un'altra delle sue innumerevoli fronde. La bocca dell'albero può anche mordere autonomamente, se qualcuno le si avvicina abbastanza, ma non più di un avversario per round.

La possente azione frantumante delle mascelle dell'albero assassino e quella altamente corrosiva della linfa nel suo apparato digerente formano una combinazione tale da permettergli di assimilare praticamente qualsiasi materiale, inclusi il metallo e la pietra. Delle vittime non rimane quindi alcuna traccia, né tantomeno è possibile recuperare i tesori che un tempo appartenevano loro.



Ameba sinapina

Num. mostri:	1 (0)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	4
Dadi vita:	7+14
Attacchi:	1 (schianto)
Ferite:	5d4
Tiri salvezza:	G4
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	1.300

L'ameba sinapina è stata chiamata così per il suo colore ocra intenso e perché è un viscido essere amorfo. Il muco acido che secerne può digerire la stoffa, il legno e il cuoio in 1 round, ma non intacca la pietra e il metallo. Questo mostro gelatinoso è quasi completamente trasparente se rimane immobile e sorprende gli avversari con un risultato di 1-5 su 1d6. Esala un vapore tossico in un raggio di 3 m attorno a sé e chi si trova in quest'area deve effettuare un tiro salvezza contro veleno a ogni round; se fallisce subisce gli effetti di *lentezza* per 2 round (ulteriori fallimenti del TS sono cumulativi riguardo alla durata). L'ameba attacca gettandosi con forza sull'avversario. Questi mostri possono assottigliarsi per passare sotto le porte e nelle fessure. L'ameba sinapina non viene ferita dalle armi normali (e può corrodere quelle di legno) e dagli attacchi elettrici. Un incantesimo *dardo incantato* la farà addirittura crescere; il mostro guadagna un numero di punti ferita pari alle ferite causate dall'incantesimo (può salire sopra il punteggio massimo per i suoi DV). Il freddo le infligge solo metà danno e gli altri attacchi hanno i normali effetti. Tuttavia, quando viene colpita da un'arma tagliente o da un *fulmine magico*, un'ameba sinapina si divide in due amebe più piccole, ognuna con la metà dei pf del mostro principale, che combattono con le stesse statistiche della creatura originale. Può anche decidere autonomamente di dividersi in due oppure di riunirsi in una massa unica, senza dover impiegare nessuna azione ma non più di una volta per round.

Bhaal di palude

Num. mostri:	1d4 (1d4)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	3 (5-6 DV), 1 (7-8 DV) o -1 (9 DV)
Dadi vita:	da 5 a 9
Attacchi:	2 (pugni) o 1 (arma)
Ferite:	1d8/1d8 o arma
Tiri salvezza:	da G5 a G9
Morale:	10
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	950 (5 DV)/1.570 (6 DV)/2.190 (7 DV)/3.060 (8 DV)/4.500 (9 DV)

Il bhaal è una creatura dalla forma e dall'aspetto vagamente umanoidi, simile a un golem ma, a differenza di quest'ultimo, è animato dall'energia del piano dell'energia negativa. Al posto degli occhi ha due orbite nere. Un bhaal

viene creato da un chierico di allineamento malvagio tramite un preciso rituale preparatorio che richiede il sangue di una vittima sacrificale e l'uso dell'incantesimo *creare bhaal*. Può essere realizzato con vari materiali, purché siano adatti a creare un composto semisolido in cui trasferire l'energia che li anima. Nel caso del bhaal di palude, il composto viene realizzato con fanghiglia e resti marcescenti di palude contenenti materia organica in decomposizione. La preparazione del composto, che va mescolato al sangue della vittima, richiede 4 settimane per ogni metro cubo di materiale, fino ad un massimo di 3 mc. È necessaria una vittima sacrificale ogni mc o frazione, arrotondato per eccesso (occorre sacrificare due vittime per ottenere un bhaal di 1,5 mc di materia). A seconda della quantità di materiale utilizzato, si possono ottenere bhaal di dimensioni e Dadi Vita variabili:

Quantità di materiale	DV	tpcCA0	CA	Altezza	Bonus alle ferite
1 mc	5	15	3	1,5 m	+2
1,5 mc	6	14	3	1,7 m	+3
2 mc	7	13	1	2 m	+4
2,5 mc	8	12	1	2,2 m	+5
3 mc	9	12	-1	2,5 m	+6

Il bhaal attacca in combattimento principalmente con entrambi i pugni, che infliggono ognuno 1d8 ferite, più il bonus (vedi tabella). Se entrambi gli attacchi vanno a segno, il bhaal agguanta la vittima e le infligge automaticamente ulteriori 1d4 ferite (più il bonus) per round, risucchiandone inoltre l'energia vitale e facendo calare di 1 punto la Forza della vittima. Per le creature che non hanno un proprio punteggio di For, vengono raddoppiate le ferite inflitte con la stretta. La creatura afferrata deve effettuare ogni round un tiro salvezza contro paralisi: in caso di successo può dimezzare i danni subiti e si assume che la vittima sia riuscita a liberarsi, evitando il risucchio di Forza. Quando la For o i pf scendono a zero a causa della stretta, la vittima muore e risorge 1d4 turni dopo come ghoul. Una settimana di riposo assoluto consentirà alla vittima di recuperare il punto di Forza perso (o 6 pf nel caso di creature senza un punteggio di For). Un incantesimo *guarigione* ripristinerà immediatamente la Forza e i pf persi.

I bhaal hanno una modesta intelligenza e possono eseguire ordini dati dal proprio creatore, afferrare oggetti o persone e utilizzare in maniera rudimentale delle armi contundenti o da taglio. In tal caso, potranno effettuare un solo attacco con una penalità di -2 al tiro per colpire. L'acqua sacra lanciata addosso a un bhaal gli infligge 2d8 ferite da ustione. Non essendo veri e propri non morti, non possono essere scacciati, tuttavia, un tentativo riuscito in tal senso da parte di un chierico o paladino infliggerà al mostro 1d4 ferite, più il livello del personaggio, e lo stordirà per un numero di round pari al livello del personaggio. Se il risultato sulla tabella dello scacciare i non morti è "D", il danno inflitto e la durata dello stordimento raddoppiano. Un bhaal può essere colpito solo da armi magiche ed è immune alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, e a tutti quelli che influenzano la mente.

Heucuva

Num. mostri:	1d10 (1d10)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	3
Dadi vita:	2
Attacchi:	1 (artiglio)
Ferite:	1d6 + malattia
Tiri salvezza:	G1
Morale:	7
Classe tesoro:	XX
Punti esperienza:	56

L'heucuva è un non morto simile nell'aspetto a uno scheletro umano di normali dimensioni, che indossa un saio lacero. Questo essere maligno cerca di distruggere tutti coloro che sono ancora in vita. Si trova nei labirinti e nelle rovine sotterranee, ma anche in luoghi desolati di superficie. Secondo la leggenda, un heucuva è ciò che resta di un chierico o un monaco che ha trasgredito ai suoi sacri voti e, come punizione, è costretto a vagare sulla terra per l'eternità, trasformato in una versione malvagia e contorta di quello che era un tempo. Forse è per questo motivo che nutre un odio particolare per i religiosi e si concentra nell'attaccarli a vista, giungendo persino a ignorare tutti gli altri avversari tranne il chierico e coloro che lo difendono. Questa creatura conserva dei vaghi ricordi della sua vecchia vita; tuttavia, è incapace di parlare e può soltanto gemere e lamentarsi. Una volta che il mostro viene distrutto, le sue ossa si sbriciolano molto rapidamente.

Un heucuva è in grado di trasformarsi con *maschera arcana* fino a tre volte al giorno. Spesso usa questo potere per assumere una forma non minacciosa per avvicinarsi a una vittima ignara o evitare un incontro indesiderato. Possono assumere anche la forma di persone che hanno incontrato nel recente passato, come una vittima recente o un membro del gruppo che incontra il mostro. Inoltre, se un heucuva si trova nella sua tana, può assumere le vecchie sembianze che aveva quando era in vita.

In combattimento, l'heucuva attacca colpendo con le ossa affilate delle dita, che sono in grado persino di lacerare il legno. Il bersaglio deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno o viene afflitto da una malattia che causa la perdita giornaliera di un punto ciascuno di Forza e Costituzione. È necessario *cura malattia* per fermare il morbo debilitante e prevenire una morte inevitabile; inoltre, l'incantesimo ripristina immediatamente tutti i punti di attributo persi.

L'heucuva può essere ferito solamente da armi magiche o d'argento e, come tutti i non morti, è immune al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, e più in generale a tutti gli effetti che influenzano la mente, ma è vulnerabile all'acqua sacra, che gli infligge 1d8 ferite. Viene scacciato

come se fosse una creatura da 3 DV sulla tabella "Scacciare i non morti", anche se la quantità di creature scacciate viene determinata normalmente (2 DV per heucuva).

Lucertola gigante

	<i>Lucertola minotauro</i>
Num. mostri:	1 (1d2)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	8
Attacchi:	3 (2 artigli, morso)
Ferite:	2d6/2d6/3d6
Tiri salvezza:	G4
Morale:	6
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	1.060

La lucertola minotauro gigante può raggiungere la lunghezza massima di 12 m. Il suo aspetto è simile a una enorme lucertola e deve il nome alle lunghe corna ossee che sporgono ai lati della testa, facendola assomigliare a un grottesco bovino. È estremamente furtiva e tende delle imboscate agli avversari, che riescono con un risultato di 1-4 su 1d6. In combattimento, se ottiene un risultato di 20 naturale col dado sul tiro per colpire, azzanna la preda bloccandola tra le fauci e infliggendole automaticamente 3d8 ferite per round (ferimento continuo), e contemporaneamente può continuare a colpire con gli altri.

Pianta carnivora

Num. mostri:	1 (1)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	immobile
Classe armatura:	6
Dadi vita:	5
Attacchi:	vedi sotto
Ferite:	vedi sotto
Tiri salvezza:	G2
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	350

Questa maestosa ed enorme pianta, alta circa 6 m, ha gambi altissimi e fiori viola dai quali proviene un profumo sublime che aleggia intenso e penetrante nell'aria tutto intorno. Tutte le creature che si avvicinano entro 18 m devono effettuare un tiro salvezza contro veleno per evitare di essere attratte verso la pianta e lasciarsi cadere su una delle sue 1d4+1 foglie, che si richiudono immediatamente imprigionando la vittima e infliggendole a ogni round un numero di ferite pari alla sua CA (senza considerare il modificatore dovuto alla Destrezza), con un minimo di 1 pf.



Protoplasma marrone

Num. mostri:	1 (0)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	11
Attacchi:	1 (schianto)
Ferite:	5d4
Tiri salvezza:	G6
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	2.800

Questa massa marrone e appiccicosa scivola lungo i corridoi dei labirinti, mangiando qualunque cosa trovi sulla sua strada. In genere ha un diametro di circa 4,5 m. È capace di muoversi non solo sui pavimenti, ma anche sui muri e sui soffitti, e può comprimersi per passare attraverso fessure molto strette. Non può digerire il metallo, ma soltanto il legno e il cuoio, cosa che fa in un singolo round indipendentemente dalla natura magica e dai bonus dell'oggetto.

Un protoplasma marrone viene danneggiato solamente dal fuoco. Se viene attaccato con armi taglienti, si divide in più esseri di massa minore. Ogni attacco andato a segno ne crea uno più piccolo, che ha 2 DV (i suoi punti ferita vengono sottratti al mostro principale) e infligge 2d4 ferite.



Rovo guardiano

Num. mostri:	2d6 (2d6)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	9 m (3 m)
Classe armatura:	4
Dadi vita:	4
Attacchi:	1 (morso)
Ferite:	1d4+1
Tiri salvezza:	G2
Morale:	12
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	135

I rovi guardiani hanno l'aspetto di cespugli e viticci aggrovigliati, irti di spine e foglie macilente, del diametro di circa 1,2 m. Quando attaccano, queste masse vegetali prendono la forma di un cane fatto di rovi spinosi, che tenta di mordere il nemico. Sorprendono gli avversari con un risultato di 1-4 su 1d6, perché sono mimetizzati e silenziosi. Se colpiscono con il primo attacco, si avvolgono intorno alla vittima infliggendo 3d4 ferite supplementari.

Scavatore

Num. mostri:	1 (1d4)
Allineamento:	caotico (malvagio)
Movimento:	18 m (6 m)
Classe armatura:	2
Dadi vita:	8+8
Attacchi:	3 (2 artigli, morso)
Ferite:	3d4/3d4/1d10
Tiri salvezza:	G8
Morale:	8
Classe tesoro:	XVI
Punti esperienza:	3.020

Gli scavatori sono feroci predatori, incredibilmente forti. Questi esseri mostruosi, simili a scarafaggi antropomorfi, sono alti circa 2,5 m e larghi più di 1,5 m. Hanno la pelle dura e protetta da un carapace nero-marrone, con due braccia e due gambe potenti e sproporzionatamente lunghe rispetto al corpo, dotate di artigli grandi e micidiali, talmente resistenti da permettere loro di scavare senza difficoltà nella terra e nella roccia alla stessa velocità di movimento che hanno in superficie. La testa è simile a quella di un insetto, con due grappoli di piccoli occhi rotondi, due antenne sensoriali e delle potenti fauci, con poderose file di denti aguzzi e triangolari, dalle quali sbucano un paio di lunghe zanne ai lati delle mandibole.

Gli scavatori vivono nelle profondità della terra. Razziano i labirinti in cerca di cibo, mangiando a sazietà e poi spostandosi per depredare nuovi territori. Divorano qualunque altra creatura vivente che riescono a catturare, comprese le razze umane e semiumane. Solitamente vivono in piccoli gruppi o come cacciatori solitari, perché una comunità troppo numerosa avrebbe seri problemi a procurarsi il nutrimento. Tuttavia, si dice che negli abissi più oscuri e remoti del mondo sotterraneo esistano intere comunità, con tunnel brulicanti di queste creature fameliche. Riescono a comunicare tra loro con uno strano linguaggio fatto di schiocchi e stridii emessi dalle mandibole sovradimensionate e dalle antenne sensoriali.

Nonostante tutte le loro caratteristiche mostruose, gli scavatori sono avversari piuttosto intelligenti. Sono capaci di adottare rudimentali strategie di combattimento e non fanno affidamento esclusivo sulla forza bruta. Di solito scavano fino a un punto adiacente a un corridoio o passaggio, poi aspettano, sbirciando attraverso una fessura che hanno creato appositamente, finché una potenziale preda non passa di lì. A questo punto, balzano fuori sulla vittima ignara, sorprendendola con un risultato di 1-5 su 1d6. Altre tattiche prevedono crolli pianificati e tunnel senza uscita dove uno scavatore può aspettare che le vittime gli cadano letteralmente fra le grinfie.

In combattimento, gli scavatori attaccano con i grandi artigli e il morso possente. I grappoli di occhi gli conferiscono un'infravisione efficace fino a 27 m. Inoltre, qualsiasi creatura vivente che guardi negli occhi uno scavatore deve fare un tiro salvezza contro incantesimi o subisce gli effetti di *confusione*. Questo effetto si manifesta soltanto una volta per incontro. L'unico modo in cui un personaggio può evitare di incrociare lo sguardo del mostro mentre lo affronta è guardare altrove (-4 al tiro per colpire) o tenere d'occhio la creatura attraverso uno specchio (-2 al tpc). Se vengono messi alle strette e falliscono la prova di morale, gli scavatori non esitano a causare un crollo (25% di probabilità di successo per round) per poi scavarsi una via di fuga verso la libertà.

Serpente

Boa costrittore

Num. mostri:	1d2 (1d2)
Allineamento:	neutrale
Movimento:	27 m (9 m)
Classe armatura:	5
Dadi vita:	6+1
Attacchi:	2 (morso, stritolamento)
Ferite:	1d4/2d4
Tiri salvezza:	G3
Morale:	6
Classe tesoro:	nessuno
Punti esperienza:	680

Il boa costrittore è lungo 6 m. La pelle è ricoperta da squame lisce e presenta una colorazione variabile, generalmente composta da toni marroni, beige, grigi e rossastri, con disegni a macchie che aiutano il serpente a mimetizzarsi nell'ambiente. Attacca dapprima con il morso e, se riesce a colpire, può stritolare automaticamente la vittima, causando 2d4 ferite aggiuntive. Lo stritolamento prosegue nei round successivi. Per liberarsi, una vittima deve riuscire in un tiro per aprire porte con una penalità di -1 per liberarsi.



Zombi

	<i>Ju-ju</i>	<i>Signore degli zombi</i>
Num. mostri:	1d4 (1d4)	1 (1)
Allineamento:	neutrale (malvagio)	neutrale (malvagio)
Movimento:	27 m (9 m)	18 m (6 m)
Classe armatura:	6	6
Dadi vita:	3+12	6
Attacchi:	1 (pugno o arma)	2 (pugni)
Ferite:	3d4 o arma	2d4/2d4
Tiri salvezza:	G6	G6
Morale:	12	6
Classe tesoro:	nessuno	XX
Punti esperienza:	135	820



Zombi ju-ju: sono cadaveri rianimati creati da un chierico malvagio quando uccide un essere umanoide prosciugandone la forza vitale con risucchio di energia. La loro pelle è grigia e coriacea, e gli occhi brillano d'odio per tutti i viventi. Sono moderatamente intelligenti e le istruzioni che gli vengono date dai loro creatori possono essere più complesse rispetto a quelle impartite ai normali zombi. In battaglia sono in grado di adottare delle semplici strategie e tattiche. Sono più veloci e abili dei loro "cugini", quindi tirano normalmente per l'iniziativa. In combattimento, attaccano con un pugno oppure con un'arma (sono capaci di utilizzare anche quelle da lancio), e colpiscono come mostri da 6 DV. La loro agilità gli permette di scalare pareti come un ladro (92% di probabilità di successo). Possono essere feriti solo dalle armi magiche e dagli incantesimi. Indipendentemente dal bonus, soltanto quelle da taglio infliggono il normale danno, mentre le armi da punta o contundenti causano solo la metà delle ferite. Come tutti i non morti, sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, *sonno*, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite. In più, sono immuni all'elettricità e all'incantesimo *dardo incantato*, e dimezzano automaticamente le ferite da fuoco. Gli zombi ju-ju sono considerati come se fossero

creature da 6 DV sulla tabella "Scacciare i non morti", anche se la quantità di mostri scacciati viene determinata normalmente (3 DV per zombi).

Signore degli zombi: questi mostri hanno origine quando una creatura umanoide malvagia viene uccisa da un non morto e il tentativo di riportarla in vita fallisce per qualche motivo. Sono zombi più potenti, che hanno mantenuto l'intelligenza di quando erano in vita. Il loro aspetto è comunque repellente, persino più di quello delle loro controparti normali, ed emettono un puzzo davvero rivoltante. Spesso i loro corpi sono infestati da larve e altri parassiti necrofagi, e nugoli di insetti schifosi gli ronzano intorno. Il loro tanfo di morte è così opprimente che, quando un personaggio si avvicina entro 30 m per la prima volta, deve riuscire in un tiro salvezza contro veleno per evitare di subire uno degli effetti seguenti:

1d6 Effetto

1	Raggio dell'indebolimento
2	Causa malattia
3	-1 alla Costituzione*
4	-2 a Forza, Destrezza, Carisma e tiro per colpire*
5	Incapacità di agire per 1d4 round a causa di nausea e vomito
6	Il personaggio muore e diventa uno zombi sotto il controllo del signore degli zombi

* Le conseguenze possono essere annullate istantaneamente con cura malattia oppure scompaiono dopo 1d3 settimane di riposo assoluto.

Hanno la capacità di comunicare telepaticamente con tutti gli altri tipi di non morti e possono parlare con i morti semplicemente toccando un cadavere. In combattimento, attaccano con i loro possenti pugni. Tutti gli zombi nella visuale dei signori degli zombi devono obbedire ai loro comandi mentali. Inoltre, possono servirsi delle percezioni di tutti gli zombi entro 1,6 km per rendersi conto di ciò che succede in un'area molto ampia. Una volta al giorno possono animare i morti, ma questo potere può essere usato anche sugli esseri viventi, a patto che abbiano meno DV del mostro. Se la vittima fallisce un tiro salvezza contro morte, viene uccisa e si trasforma in uno zombi sotto il controllo del signore. Come tutti i non morti, sono immuni al veleno, alla paralisi e agli incantesimi *charme*, sonno, *blocca persona* e *blocca mostri*, ma sono vulnerabili all'acqua sacra, che infligge loro 1d8 ferite. I signori degli zombi vengono scacciati come se fossero vampiri.

Incantesimi dei chierici

Creare bhaal

Livello: 5°

Durata: vedi sotto

Gittata: l'incantatore

Con questo incantesimo, un incantatore malvagio apre un canale con il piano dell'energia negativa, servendosi per animare un bhaal. Prima di lanciare l'incantesimo, il lanciatore deve preparare la materia prima di base secondo un preciso procedimento. L'incantesimo deve essere lanciato entro un giorno dal termine del processo di

preparazione, altrimenti non sarà più possibile animare quella massa di materiale. Il lancio richiede 3 round di intensa concentrazione spirituale, durante i quali l'incantatore diventa il tramite per l'ingresso dell'energia negativa nella massa di materia. Il master dovrà tirare un d100: l'incantesimo avrà successo con una probabilità di 79 + livello del lanciatore. In tal caso il bhaal si animerà entro 1d6 turni. In caso di fallimento, il lanciatore subirà 10d6 ferite.

Paramenti magici

Livello: 3°

Durata: 5 round per livello

Gittata: l'incantatore

Questo incantesimo incanta la veste del lanciatore, fornendo una protezione equivalente a quella di una cotta di maglia (CA 5). Per ogni tre livelli dell'incantatore oltre il 5°, la CA viene ridotta di un ulteriore punto: CA 4 all'8°, CA 3 all'11° e così via. L'incantesimo dura 5 round per livello del lanciatore o finché l'incantatore non perde conoscenza. Se la veste viene indossata con altre armature, viene utilizzata solo la CA migliore.



Parlare con i morti

Livello: 3°

Durata: vedi sotto

Gittata: 30 cm

L'incantatore conferisce a un cadavere una parvenza di vita e intelletto, permettendogli di rispondere ad alcune domande che gli vengono poste. Il cadavere può rispondere quale che sia il suo stato di decomposizione. Indipendentemente dal numero di domande possibili, l'incantesimo ha una durata limitata, basata sul livello dell'incantatore. Le domande non fatte vengono sprecate se la durata termina. La conoscenza del cadavere è limitata a ciò che la creatura conosceva in vita, incluse le lingue che parlava (se ne parlava). Il chierico può lanciare questo incantesimo su un cadavere che è morto da un periodo di tempo che dipende dal livello dell'incantatore. Consultare la tabella sottostante.

Livello dell'incantatore	Durata	Tempo dal decesso	Domande
6° o meno	6 round	7 giorni	2
Dal 7° all'8°	18 round	7 settimane	3
Dal 9° all'11°	36 round	7 mesi	4
Dal 12° al 14°	1 turno	7 anni	5
Dal 15° al 18°	2 turni	70 anni	6
Dal 19° al 20°	3 turni	140 anni	7
21° o più	6 turni	1.000 anni o più	8

Incantesimi dei maghi

Tentacoli oscuri

Livello: 4°

Durata: 6 turni per livello

Gittata: 3 m

Crea 1d4 tentacoli, più uno per livello dell'incantatore, che spuntano dal terreno entro la gittata. Ognuno di essi è lungo 3 m, ha CA 4, un numero di pf pari al livello di chi li ha evocati e tpcCA0 come quello dell'incantatore. I tentacoli attaccano automaticamente qualsiasi creatura intorno a essi, tranne l'evocatore, senza fare distinzione tra alleati e nemici del mago. Gli attacchi vengono suddivisi il più equamente possibile tra i possibili bersagli, a discrezione del master. Ogni attacco andato a segno impone alla vittima di fare immediatamente un tiro salvezza contro incantesimi. Se ha successo, il tentacolo svanisce senza ulteriori conseguenze. In caso di fallimento, invece, il bersaglio rimane avvinghiato e subisce automaticamente 3d4 ferite in ogni round successivo (ferimento continuo). La creatura avviluppata non può allontanarsi, ma può attaccare con una penalità di -2 al tiro per colpire (con un'ulteriore penalità cumulativa di -2 al tpc per ogni tentacolo oltre il primo). La stretta del tentacolo si elimina solo distruggendolo fisicamente, altrimenti è necessario attendere che l'incantesimo termini i suoi effetti.

A Padre Wehn Donsyl

sento ormai vicino il richiamo della Signora... i miei respiri si fanno sempre più corti e le nebbie del sonno calano sempre più spesso sulle mie palpebre. Agogno ad abbracciare quella nebbia per sempre perché ormai la sofferenza m'è indicibile tuttavia c'è ancora qualcosa che devo fare e mi appello a te, mio buon amico e fedele consigliere, prima di avviarmi a ricevere il giusto castigo per gli errori che ho commesso. Non c'è dubbio che meriti tutto questo eppure le conseguenze di ciò che ho compiuto, gli dei non vogliono, potrebbero ricadere un giorno sulla piccola luce che ancora splende sulla mia vita morente: Anisha. Tenebre oscure potrebbero un giorno spegnere quella luce... promettimi che la veglierai e le sarai vicino come lo sei sempre stato con me fin da bambina. Il latore di questa lettera ti affiderà per mio conto due oggetti: uno di questi è proprio per lei, un antico cimelio che fu di mia madre e di sua madre prima di lei. Glielo consegnerai quando sarà entrata in possesso della sua eredità. L'altro, amico mio, è per te: sono le pagine che hanno raccolto le mie memorie e i pensieri del mio cuore in questi ultimi, bui, tempi. Ti chiedo di custodirlo con cura e aprirlo soltanto se dovesse accadere ad Anisha qualcosa di brutto. Prego che tu non debba mai aprirlo e che, qualora dovessi farlo, non mi giudicherai troppo duramente.

Con infinito affetto, tua

Natasha

13 Dothak 1431

Un forestiero, un sacerdote girovago, è giunto oggi alla nostra villa. Si è presentato come Padre Sebastian ed ha riferito di essere un fuggiasco perseguitato.

Non lo so... ha un che di strano quell'uomo, quasi di familiare per certi versi oppure devo dire che i suoi modi sono squisitamente cortesi ed è colto e ricercato.

Lo terrò d'occhio...

17 Dothak 1431

Sebastian sembra proprio entrato in sintonia con Valerien. Passano lunghe ore a chiacchierare di chissà quali cose... sospetto dissertino di letteratura e storia perché Valerien gli ha mostrato con orgoglio la biblioteca e sovente vi si chiudono dentro per tenere le loro conversazioni... giuro, vorrei essere una mosca alle volte...

25 Dothak 1431

Sono ormai due settimane che abbiamo accolto Sebastian con noi, ma pare sia di casa da sempre. Valerien gli ha assegnato la camera degli ospiti nell'ala Est, guarda caso all'altra estremità del corridoio della biblioteca. Quell'idiota di Gilly trova sempre una scusa per ronzargli attorno... manco a dirlo con un fare civettuolo... ma che crede? Non s'è accorta che la degna a malapena d'attenzione?

Sembra che gli interessi solamente Valerien...

7 Marthal 1431

Ultimamente Sebastian si assenta sovente da solo per recarsi chissà dove... gli piace esplorare i dintorni e immergersi nell'ambiente dice. Ma ci sono anche cose che non dice... mi sbaglierò ma ho l'impressione di cogliere degli sguardi di sottocchi alle volte... ha un non so che di inquietante ma al contempo intrigante... non saprei definirlo...

11 Marthal 1431

Sono molto a disagio, Sébastien sta diventando una vera ossessione... Un brivido mi corre lungo il filo della schiena quando mi sfiora e sono certa che in almeno un paio di occasioni non sia stato casuale. È stato davvero strano, perfino piacevole. Naturalmente me ne sono immediatamente allontanata, non è consono ad una moglie indugiare in certi pensieri o atti. Inoltre quella spiona di Gilly è sempre intorno quasi volesse cogliermi sul fatto.

17 Marthal 1431

Ecco... è successo... mi chiedo che razza di persona sono... eravamo soli, Valerien fuori città e Gilly in paese per commissioni. Stavamo sorvegliando un idromele in salotto e parlando di non ricordo più cosa. Ricordo solo che un fremito mi ha colto nel momento in cui la sua mano si è posata sulla mia spalla. Non ho capito più nulla... sapevo solo che volevo disperatamente perdersi nel tocco di quelle mani fredde per spegnere il fuoco che avevo dentro. Mi sono data a lui con una passione selvaggia... non avevo mai provato niente di simile...

15 Bershar 1431

Ormai vivo per il momento in cui posso ancora toccare la sua pelle fredda e dargli piacere... sgusciare fuori nottetempo o allontanarmi con qualche scusa dalla magione... è tanto più eccitante quanto più alto è il pericolo che ci scoprano. L'altro ieri c'è mancato poco... Dobbiamo stare più attenti, credo che Gilly cominci a sospettare qualcosa. La sua gelosia è evidente, non perde occasione di mettersi in mostra ma lui la ignora. Temo che possa diventare pericolosa.

20 Bershar 1431

Sono terribilmente preoccupata... da qualche giorno reprimonoati di nausea al mattino e non mi è ancora giunto il ciclo... questo più voler dire una cosa soltanto. Da una parte sarebbe la gioia più grande che potessi mai sperare. Per me, per Valerien e la sua discendenza... da quanto tempo desidero dargli un'erede! Ma sarà suo? Non ricordo quando siamo giaciuti l'ultima volta... un terribile presentimento mi attanaglia.

28 Bershar 1431

Velrien era furioso, deve aver scoperto la verità ma qualcuno deve aver fatto la spia, sicuramente Gillien. Ha affrontato Sebastian furioso... ho sentito le urla da dietro la porta e poi ne è uscito diretto verso la porta. È stato a quel punto che mi è crollato il mondo addosso... Valerien l'ha cacciato e lui ha pronunciato una frase terribile... mai avrei pensato di udire qualcosa del genere. Che razza di uomo maledirebbe la propria figlia nel grembo materno? E sarà lui un giorno a reclamarla o il terribile fato a cui l'avrebbe condannata?

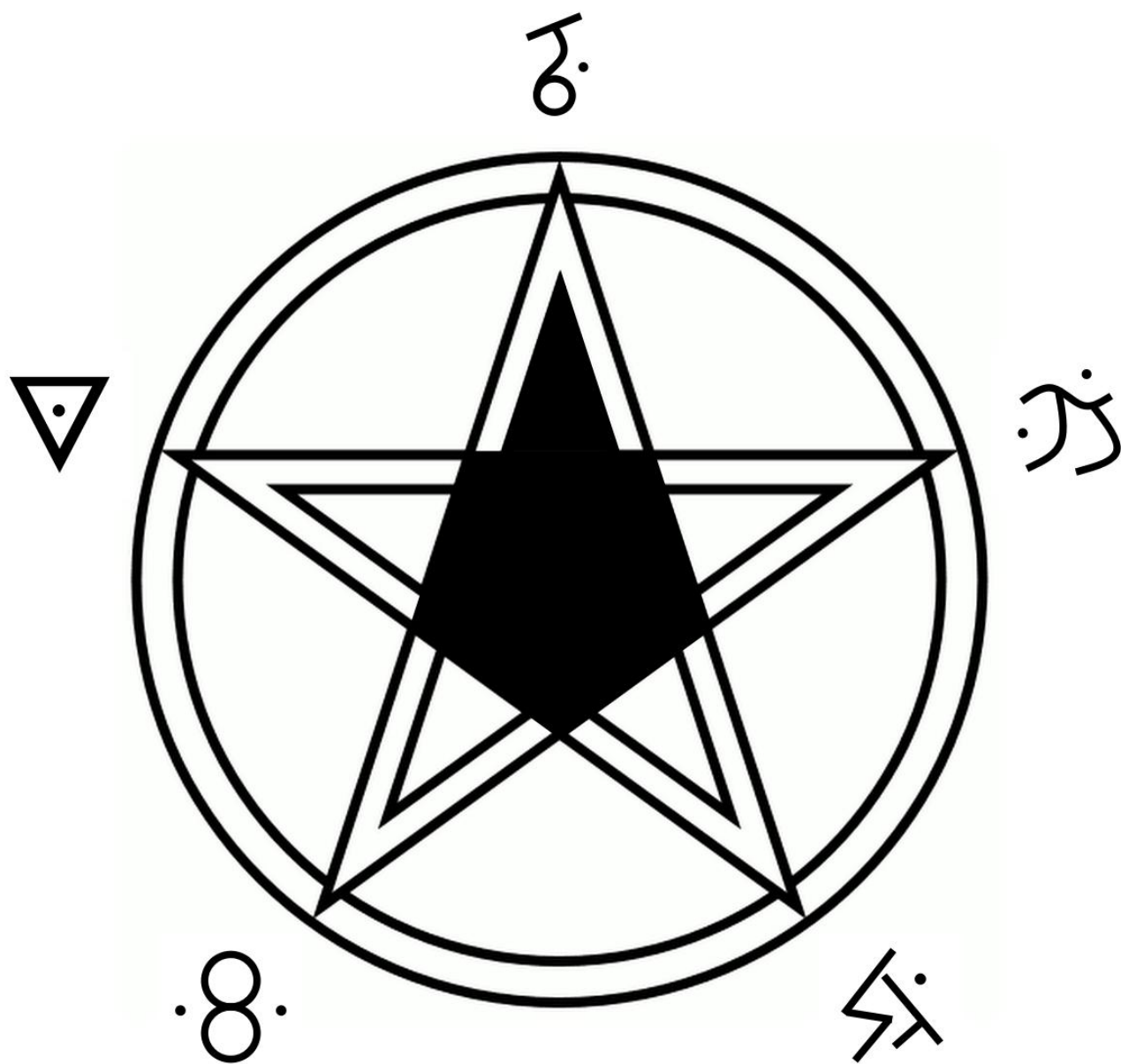
Prego ogni divinità che non si realizzino mai queste terribili parole:

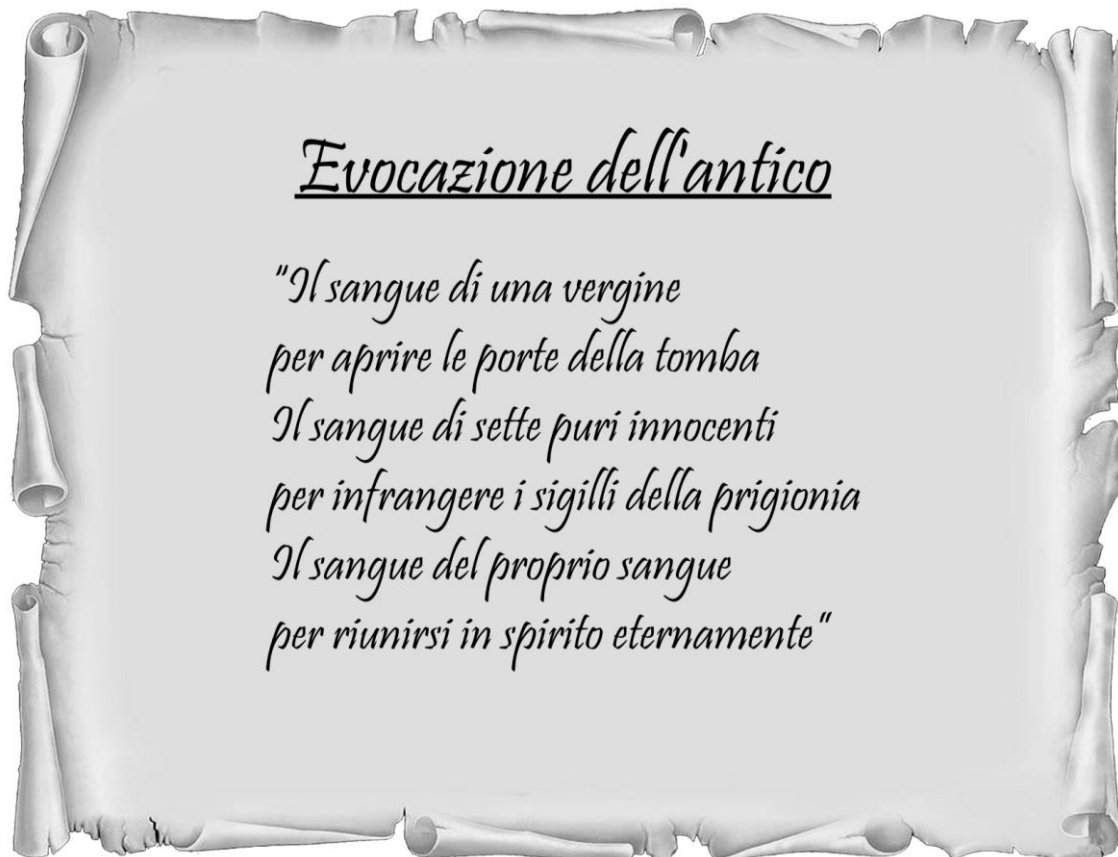
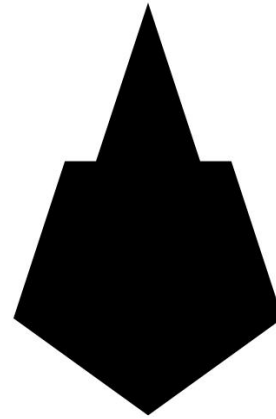
*"L'erede giungerà che il
Ramo caduto allieterà
E l'oscura ombra attenderà.
Dicassette estati moriranno
Altrezzanti inverni caleranno
Finché i cancelli si apriranno.
Sarà questa l'ora della sorte:
Erede e ombra uniti in uno
Porteranno dolore e morte,
Senza pietà per alcuno"*

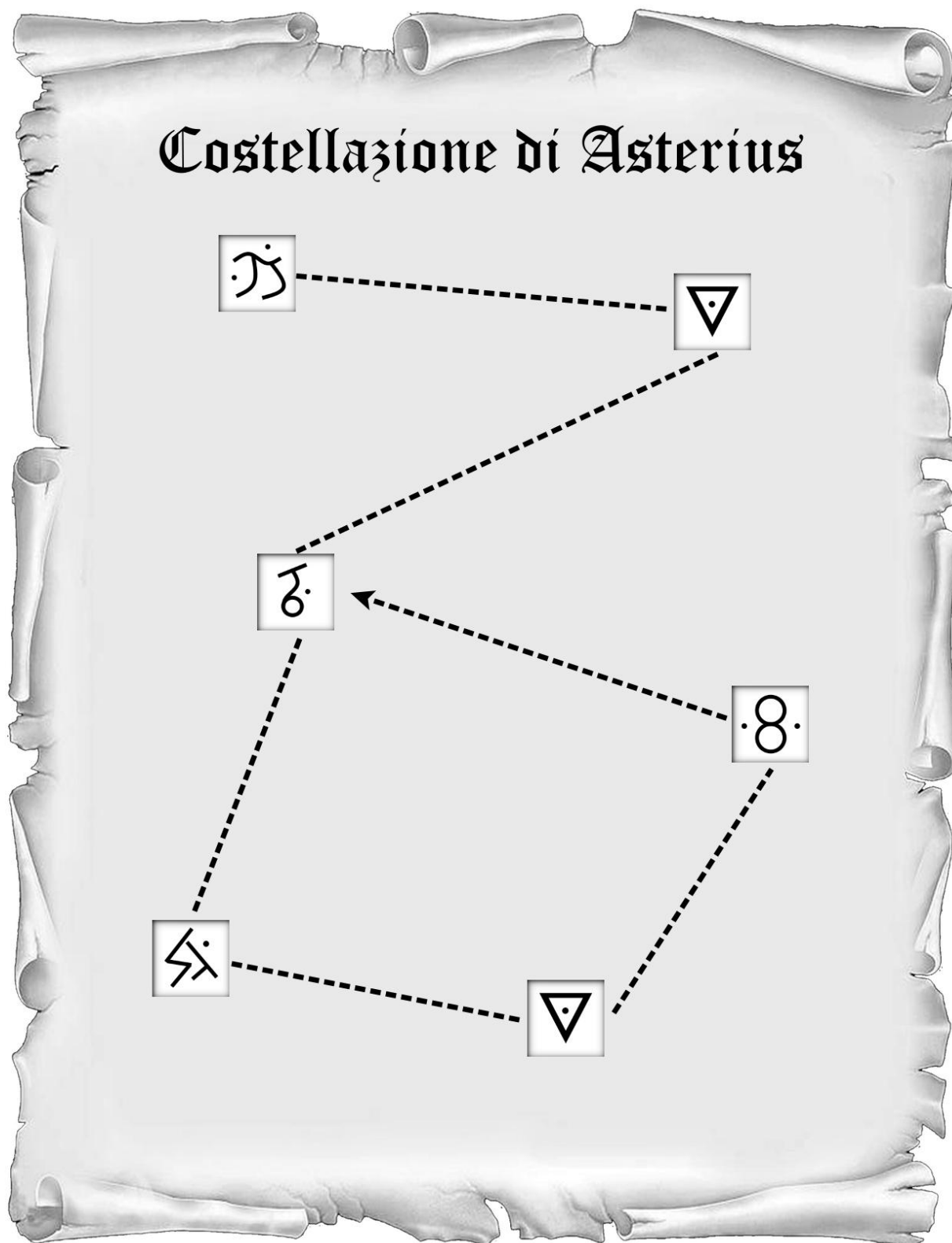
Erisaputo che le terre meridionali un tempo fossero riunite in un unico Ducato. Vassalli di sua mirabile Maestà erano i Duchi Silbermist, casato florido e influente nonché tra i principali contributori delle finanze del regno. Più o meno un secolo fa, però, compirono il più abietto dei tradimenti cospirando in segreto e riunendo milizie per rovesciare la benedetta monarchia che gli dei la proteggevano sempre. L'allora Duca bassallo Florian V Silbermist, non pago del proprio potere e ricchezze, mise insieme un esercito con l'intento di conquistare il regno intero. Fu solamente merito del cugino Sebastien se il perfido piano fu sventato, il Duca ribelle catturato e messo a morte e l'esercito disperso.

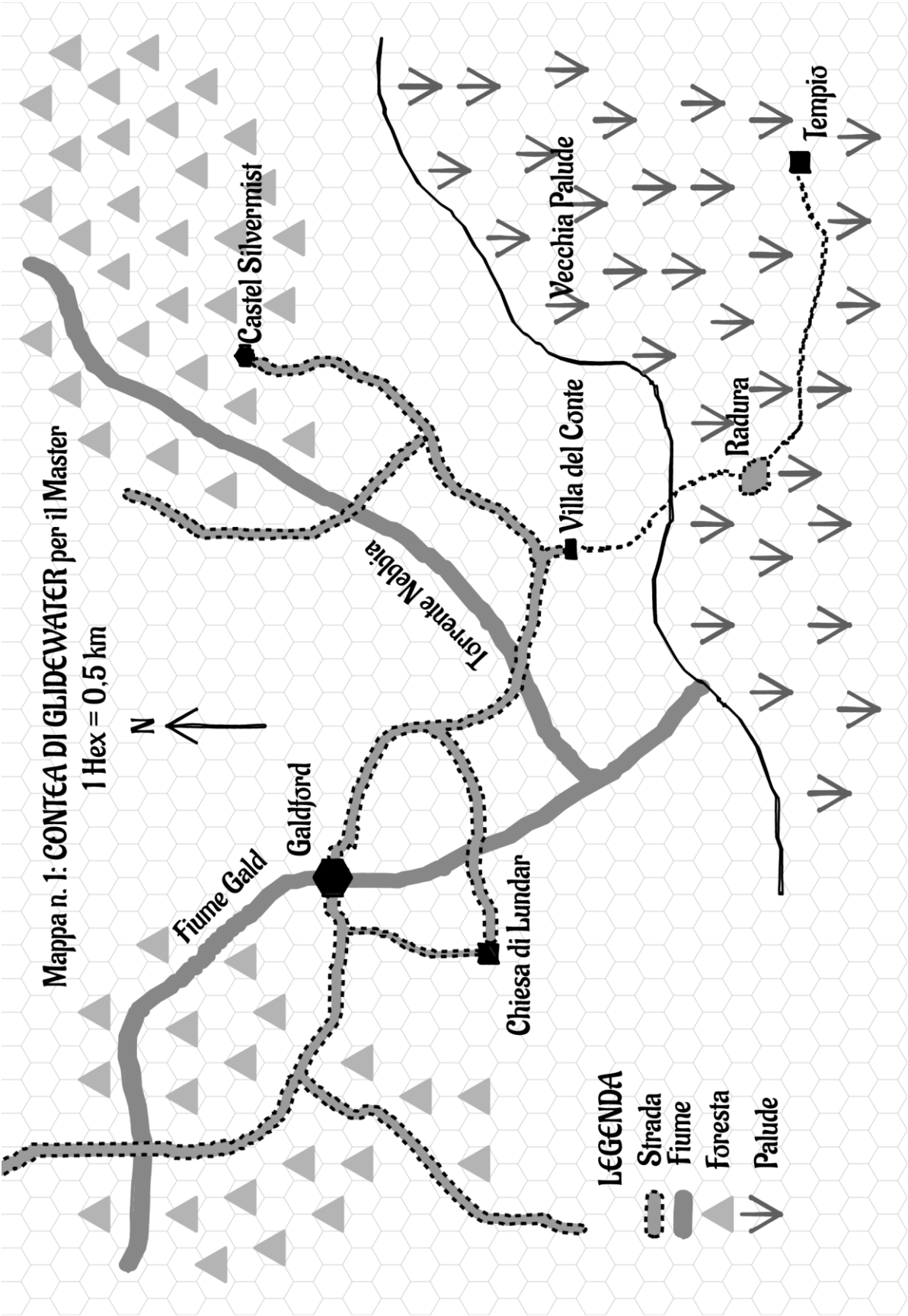
Egli implorò pietà e clemenza per i membri del casato che come lui non avevano partecipato ai piani del folle cugino. Nella sua grande saggezza e misericordia il sovrano spogliò la famiglia del titolo di Duca, impose loro di abbandonare il castello proibendo loro di abitarvi o di risiedere in qualsivoglia

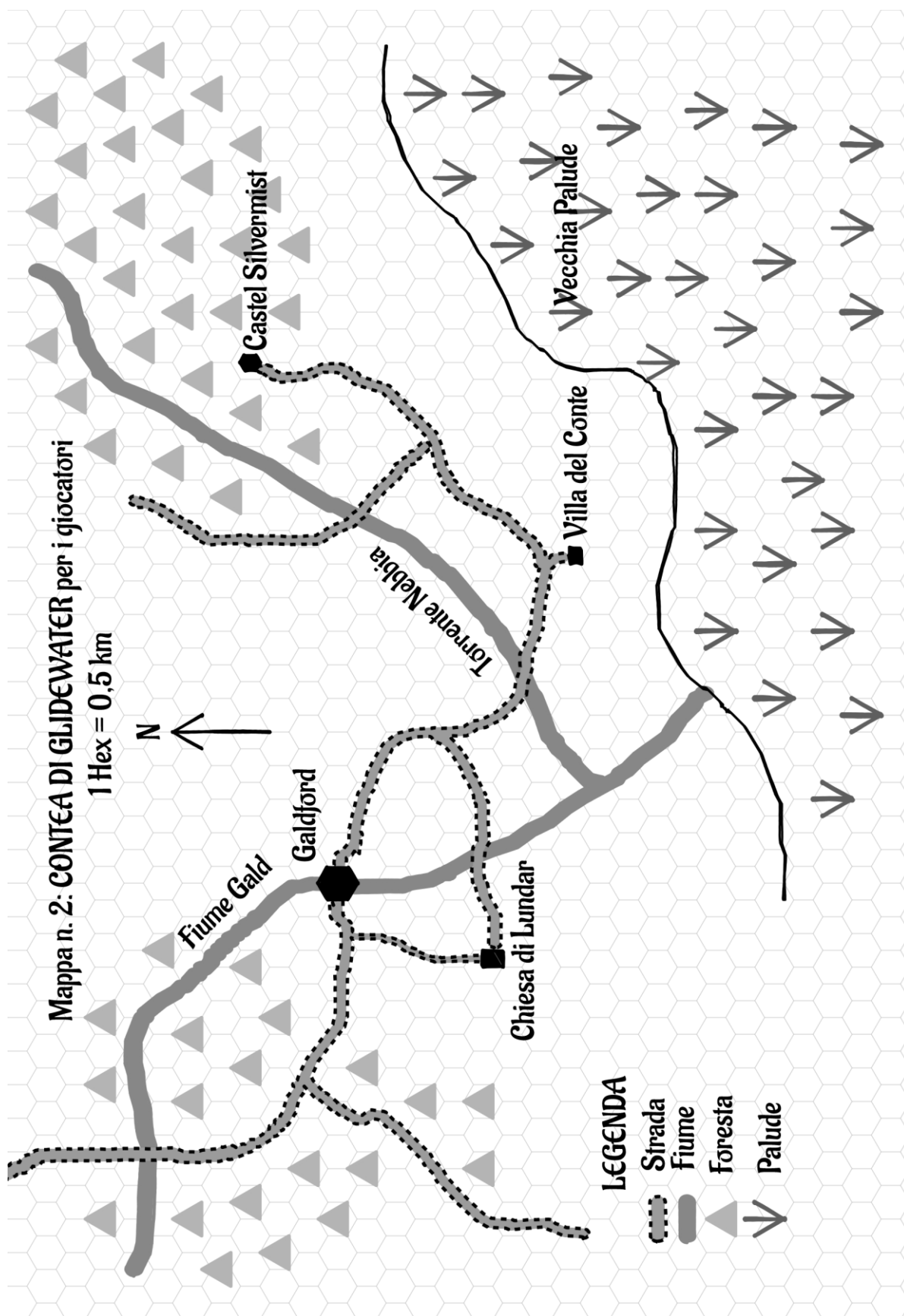
residenza fortificata. Solo in virtù della gratitudine verso il coraggioso Sebastien al casato fu assegnata la piccola contea di Glidewater nelle immediate vicinanze del castello con il regolare diritto alla decima, ma nulla di più. Per rendergli onore alla morte gli fu concessa sepoltura nell'atabico cimitero del Castello di famiglia e fu ricordato come Sebastien il Saggio Salvatore











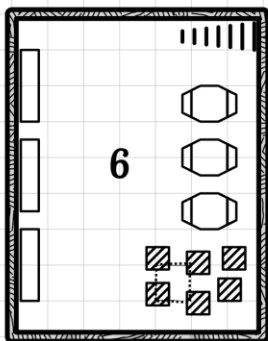


Mappa n. 4: CHIESA DI LUNDAR

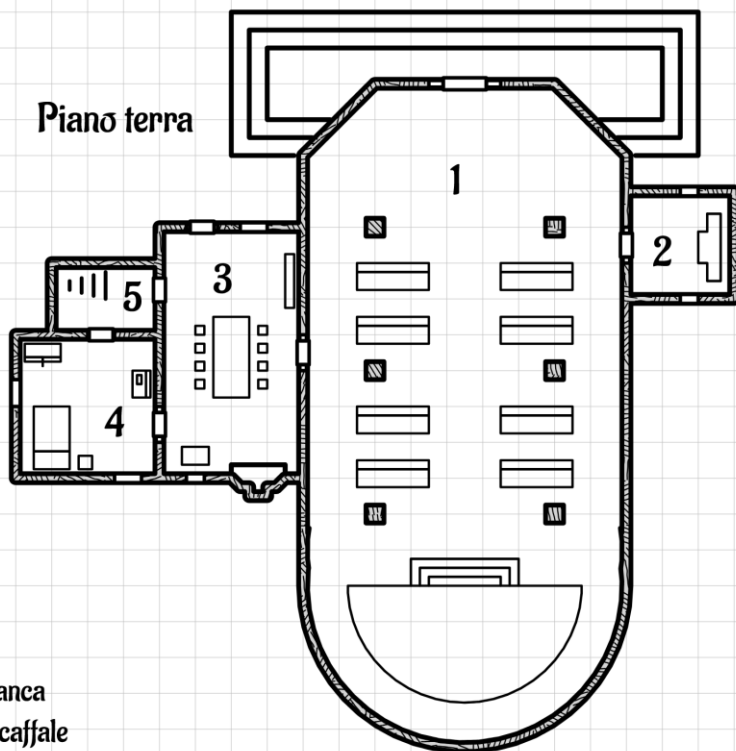


1 mt

Seminterrato



Piano terra

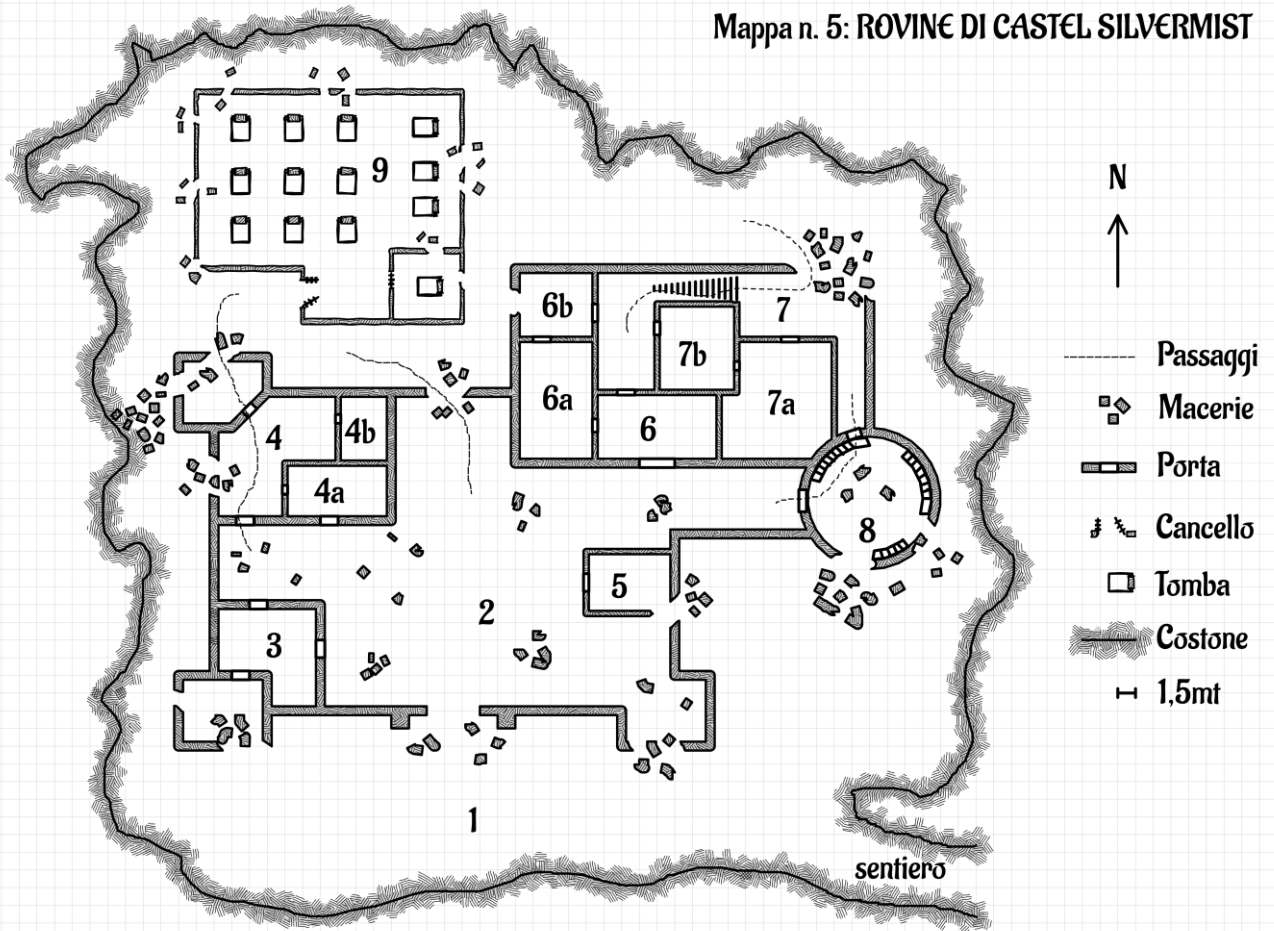


- Porta
- Finestra
- Scale
- Cassa di legno
- Botte
- Botola

- Panca
- Scaffale
- Armadio
- Letto e comodino
- Scrivitoio
- Tavolino

- Tavolo da pranzo

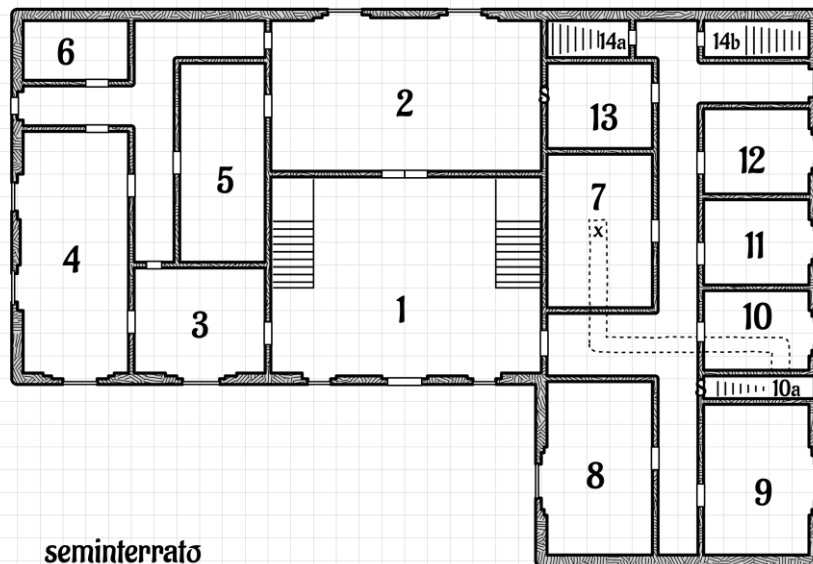
Mappa n. 5: ROVINE DI CASTEL SILVERMIST



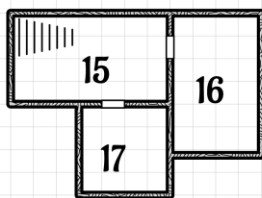
Mappa n.6 : VILLA SILVERMIST

pianoterra

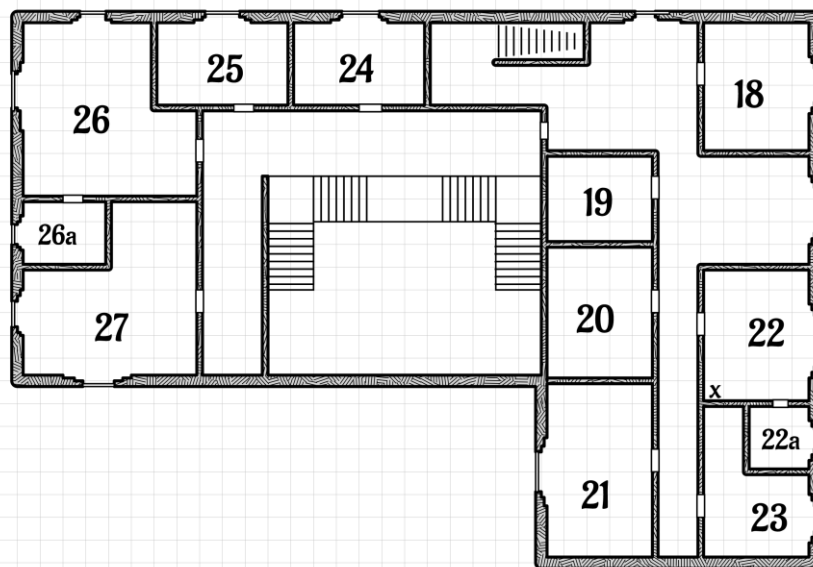
$\overline{\hspace{1cm}}$ 1mt



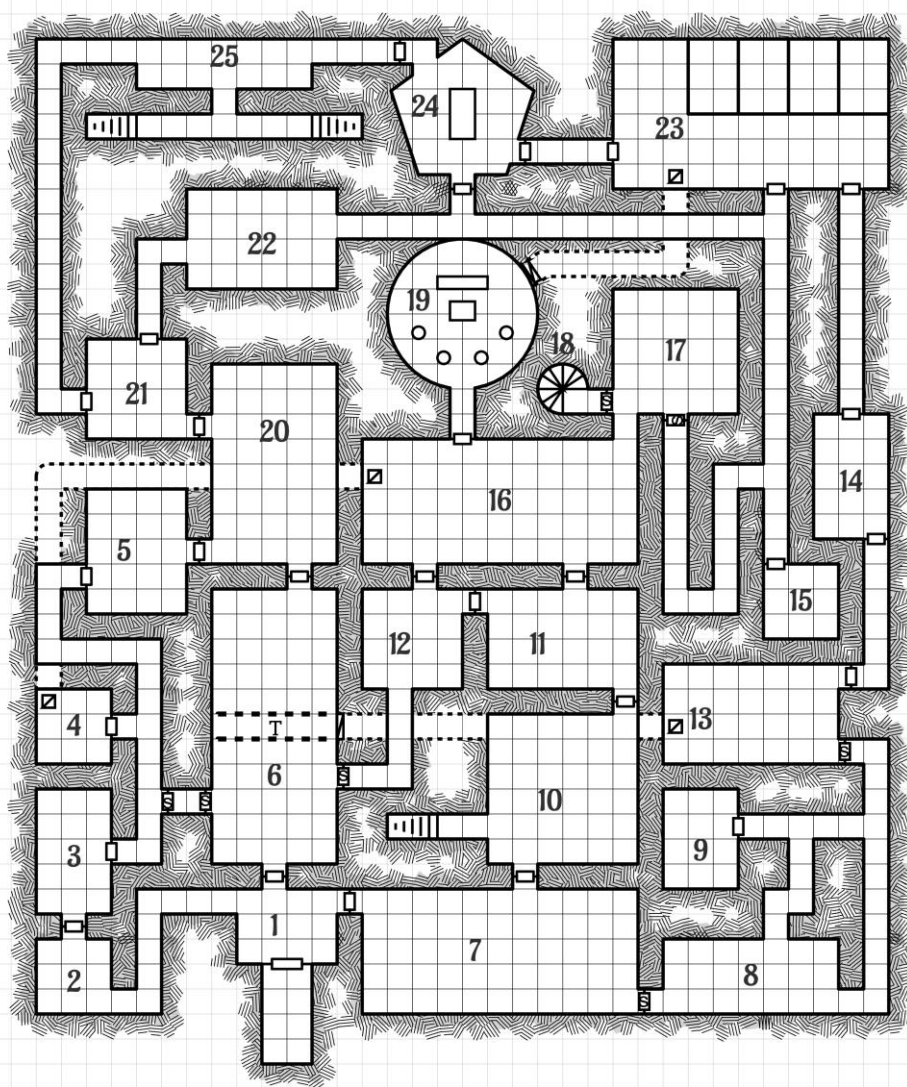
seminterrato



primo piano









Mappa n. 7: TEMPIO, LIVELLO 1

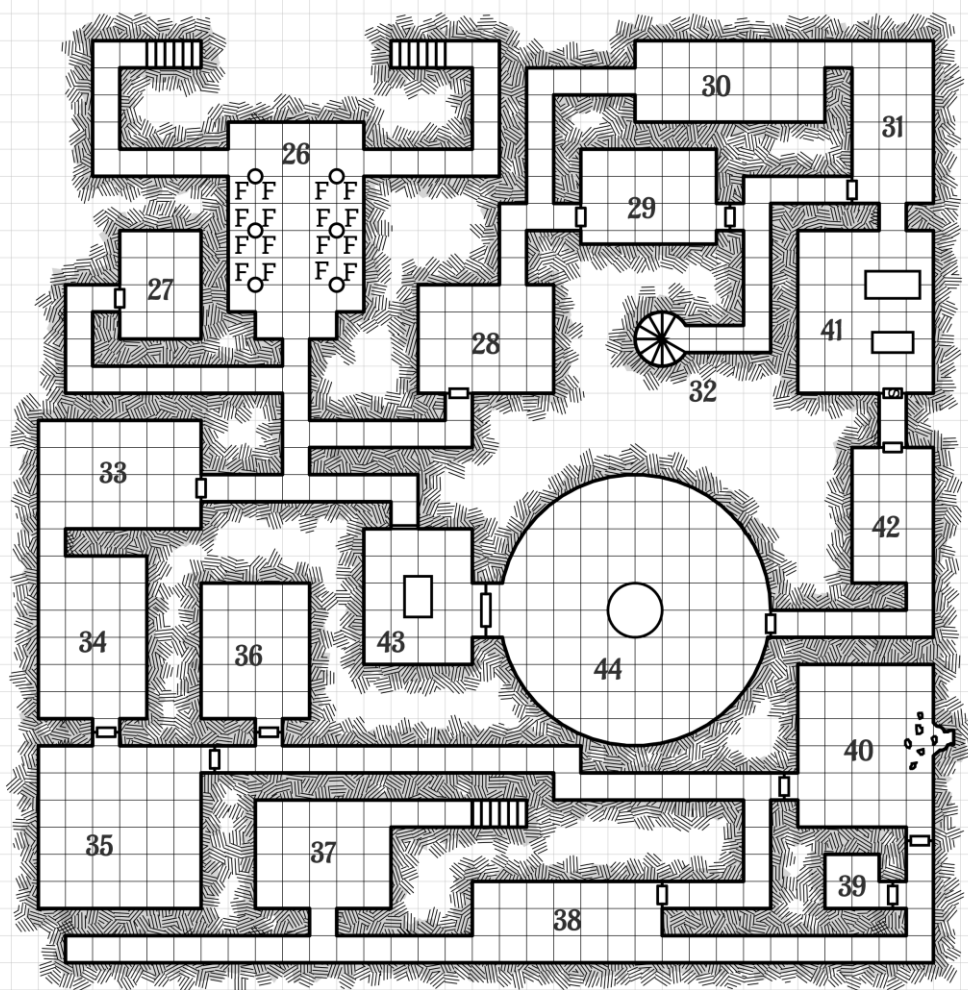


1.5 mt

Legenda

-  Portone Doppio
-  Porta
-  Porta segreta
-  Botola segreta
-  Parete mobile
-  Passaggi sotterranei

Mappa n. 8: TEMPIO, LIVELLO 2



N



1.5mt

Legenda

- F Fuoco illusorio
- Lastra di pietra
- Porta
- Porta segreta

DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

The names Il Signore dei Labirinti™, Labyrinth Lord™, Labyrinth Lord Edizione Avanzata™, Advanced Labyrinth Lord™, Scribe of Orcus™, Mutant Future™, and Goblinoid Games™, when used in any context, are Product Identity. All artwork, logos, and presentation are product identity.

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

All monster and NPC or pregenerated character statistics (stat listings) are open game content.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royaltyfree, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathon Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Modern System Reference Document Copyright 2002-2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan!, Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

Castles & Crusades: Players Handbook, Copyright 2004, Troll Lord Games; Authors Davis Chenault and Mac Golden.

Cave Cricket from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Crab, Monstrous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Fly, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Golem, Wood from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Patrick Lawinger.

Kamadon from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Nick Louth.

Rot Grub from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Labyrinth Lord™ Copyright 2007-2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

Darwin's World Copyright 2002, RPG Objects; Authors Dominic Covey and Chris Davis.

Mutant Future™ Copyright 2008, Daniel Proctor and Ryan Denison. Authors Daniel Proctor and Ryan Denison.

Aerial Servant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Axe Beak from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Beetle, Giant Boring from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Beetle, Giant Rhinoceros from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Brownie from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Crayfish, Monstrous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demon: Jubilex "The Faceless Lord" (Demon Lord) from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demon: Orcus (Demon Prince of Undead) from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Devil: Amon (Duke of Hell) from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Devil: Bael (Duke of Hell) from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Devil: Geryon (Arch-Devil) from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Ear Seeker from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Erica Balsey, based on original material by Gary Gygax.

Eel, Electric from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene.

Eye of the Deep from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Floating Eye from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Frog, Monstrous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Frog, Monstrous Killer from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Frog, Monstrous Poisonous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Gas Spore from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Gorbel from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Andrew Key.

Groaning Spirit from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Hippocampus from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Erica Balsey, based on original material by Gary Gygax.

Jackalwere from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene based, on original material by Gary Gygax.

Leprechaun from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene based on original material by Gary Gygax.

Lurker Above from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Piercer from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Slithering Tracker from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Slug, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Strangle Weed from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
 Tick, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
 Trapper from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
 Turtle, Giant Snapping from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Green, based on original material by Gary Gygax.
 Wind Walker from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
 Yeti from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Green, based on original material by Gary Gygax.
 Constrictor Snake is Open Game Content published in the files collectively known as the System Reference Document ("SRD"), and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.
 Hangman Tree from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax. Hangman Tree from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
 Heucuva from Tome of Horrors © 2018, Frog God Games, LLC; Authors: Kevin Baase, Erica Balsley, John "Pexx" Barnhouse, Christopher Bishop, Casey Christofferson, Jim Collura, Andrea Costantini, Jayson 'Rocky' Gardner, Zach Glazar, Meghan Greene, Scott Greene, Lance Hawvermale, Travis Hawvermale, Ian S. Johnston, Bill Kenower, Patrick Lawinger, Rhiannon Louve, Ian McGarty, Edwin Nagy, James Patterson, Nathan Paul, Patrick N. Pilgrim, Clark Peterson, Anthony Pryor, Greg Ragland, Robert Schwalb, G. Scott Swift, Greg A. Vaughan, and Bill Webb.
 Juju Zombie from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
 Lizard, Giant is Open Game Content published in the files collectively known as the System Reference Document ("SRD"), and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.
 Mustard Jelly from Tome of Horrors © 2018, Frog God Games, LLC; Authors: Kevin Baase, Erica Balsley, John "Pexx" Barnhouse, Christopher Bishop, Casey Christofferson, Jim Collura, Andrea Costantini, Jayson 'Rocky' Gardner, Zach Glazar, Meghan Greene, Scott Greene, Lance Hawvermale, Travis Hawvermale, Ian S. Johnston, Bill Kenower, Patrick Lawinger, Rhiannon Louve, Ian McGarty, Edwin Nagy, James Patterson, Nathan Paul, Patrick N. Pilgrim, Clark Peterson, Anthony Pryor, Greg Ragland, Robert Schwalb, G. Scott Swift, Greg A. Vaughan, and Bill Webb.
 Pudding, Brown from City of Brass ©2018 Frog God Games; Authors: Casey Christofferson and Scott Greene.
 Umber Hulk is Open Game Content published in the files collectively known as the System Reference Document 5.1 ("SRD5"), and is licensed for public use under the terms of the Open Game License, Version 1.0a.
 Weedwhip from Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 4 © 2013, Paizo Publishing, LLC; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, Savannah Broadway, Ross Byers, Adam Daigle, Tim Hitchcock, Tracy Hurley, James Jacobs, Matt James, Rob McCreary, Jason Nelson, Tom Phillips, Stephen Radney-MacFarland, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Tork Shaw, and Russ Taylor.
 Zombie, Lord from Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 4 © 2013, Paizo Publishing, LLC; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, Savannah Broadway, Ross Byers, Adam Daigle, Tim Hitchcock, Tracy Hurley, James Jacobs, Matt James, Rob McCreary, Jason Nelson, Tom Phillips, Stephen Radney-MacFarland, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Tork Shaw, and Russ Taylor.

Labyrinth Lord™ Copyright 2007, 2008, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.
 Labyrinth Lord™ Italian Version Copyright 2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.
 Translated into Italian by Danilo Callegari, Antonio Eleuteri, Chiara Fattorelli, Tito Leati, Emiliano Marchetti, Andrea Marmugi, and Roberto Pecoraro.
 Advanced Edition Companion, Copyright 2009-2010, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.
 Labyrinth Lord Edizione Avanzata Copyright 2010, Daniel Proctor. Translated into Italian by Danilo Callegari, Antonio Eleuteri, Chiara Fattorelli, Tito Leati, Emiliano Marchetti, Andrea Marmugi, Roberto Pecoraro.

END OF LICENSE

Labyrinth Lord™ is copyright 2007-2011, Daniel Proctor. Labyrinth Lord™ and Advanced Labyrinth Lord™ are trademarks of Daniel Proctor. These trademarks are used under the Labyrinth Lord™ Trademark License 1.2, available at www.goblinoidgames.com.

Copyright 2007-2011 Daniel Proctor. Labyrinth Lord™, Advanced Labyrinth Lord™, Mutant Future™, Scribe of Orcus™ and Goblinoid Games™ are trademarks of Daniel Proctor.

Cover art by MK13TM. Free for commercial use, No attribution required, Pixabay License: <https://pixabay.com/illustrations/fantasy-monster-swamp-dream-8601423/>.

Some art by J.M. Woiak and Heather Shinn of the STINKYGOBLIN, © 2016. Artwork © 2008 Jeff Freels, used with permission

The names Dangers & Demons, Chimerae Hobby Group and their logos, when used in any context, are Product Identity.

CHDDX13 La Palude dei Demoni, copyright 2026 Chimerae Hobby Group. Author Lorenzo Volta.

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versioni modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

Labyrinth Lord™ e **Labyrinth Lord Edizione Avanzata™** sono marchi registrati da Daniel Proctor, utilizzati secondo i termini della Labyrinth Lord™ Trademark License 1.2, ed il loro utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale NON è materiale LL / LLEA ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale senza fini di lucro.

Questo modulo è disponibile
 gratuitamente in **formato PDF**
 e anche in **versione cartacea**, a prezzo di costo e
 senza alcun guadagno da parte nostra.

Visita il sito del Chimerae Hobby Group
 per saperne di più.

www.chimerae.it